CONSOLE GAMES

PIXEL
Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 137
ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998
ΔΡΧ. 1.000

ΑΦΙΕΡΩΜΑ
ΟΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΤΟΥ 1998

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

GRAN TURISMO
Το πρώτο πλήρες review!



REVIEWS
- YOSHI'S STORY
- BUSHIDO BLADE
- MASTERS OF TERAS KASI
- ONE
- CROC
- FIFA '98
- SNOWBOW KIDS
- TETRISPHERE
- STEEP SLOPE SLIDERS

PREVIEWS
- RESIDENT EVIL 2
- FORSAKEN
- HOUSE OF DEAD
- DEAD OR ALIVE
- ALUNDRA
- SPAWN

ΕΝΘΕΤΟ
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ TOMB RAIDER II


PlayStat
COOL BOARDERS 2
POWERLINE
PlayStation Power Line 090 232200* CALL NOW
Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.
Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL
UEP
UEP·SYSTEMS
TM



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 137 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 4) ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998





30 GRAND TURISMO
Ο μόνος λόγος για να αποκτήσει κάποιος Playstation!





92 FIFA '98
Αλλο ένα δημοφιλές παιχνίδι στα PCs περνά στο Saturn. Αξίζει, όμως;



68 YOSHI'S STORY
Ο παλιόφιλός μας επιστρέφει. Το καινούριο παιχνίδι της "μαμάς" Nintendo έχει υπέρ και κατά.

PREVIEWS

REVIEWS



ΘΕΜΑΤΑ

Δείτε συνοπτικά προς τα πού κατευθύνονται οι κονσόλες φέτος και τι μας επιφυλάσσουν οι "μεγάλοι".

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ/ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Η. Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μ. Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Δ. Αλαφούζος
ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Γιώργος Κουρκουτάς, Αγγελος Μεγρέμης, **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**: Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαξιανάκης, Παναγιώτης Μπερδένης, Σπύρος Παράσχης, Λένα Φέγγου, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ**: PLAY, 64 Magazine, Powerstation
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Φρόσω Ξιξή, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αννα Γιαννικάκη, Βελουδένια Γιδοπούλου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Γιώργος Δουίτσης, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΜΙΛΗΤΟΣ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Καββαδίας

PIXEL Next Generation

Οι κακές γλώσσες που ισχυρίζονται ότι τα καλά παιχνίδια βγαίνουν μόνον τα Χριστούγεννα παρακαλώ να σωπάσουν πάραυτα. Ολοι ξέρουμε ότι οι κυκλοφορίες των Χριστουγέννων μπορεί μεν να είναι οι πιο "δυνατοί" τίτλοι, κατά κανόνα όμως φτιάχνονται βιαστικά, με αποτέλεσμα το gameplay, τα γραφικά, ο ήχος ή οτιδήποτε άλλο από το οποίο πιστεύετε ότι κρίνεται ένα καλό παιχνίδι να υστερούν κατά τι. Τρανό παράδειγμα των όσων με τόσο στόμφο αναφέρω είναι το παιχνίδι που κέρδισε επάξια το εξώφυλλο αυτού του τεύχους. "Gran Tourismo", λοιπόν, και τα μυαλά στα κάγκελα για τους κατόχους Playstation. Τέτοιο racing game θα κάνετε πολύ καιρό να ξαναδείτε. Μη βιαστείτε, βέβαια, να πάρετε σβάρνα τα μαγαζιά για να το βρείτε, διότι ακόμα δεν είναι διαθέσιμη η ευρωπαϊκή έκδοση. Το πλήρες, χωρίς φόβο και πάθος, review που θα βρείτε στις σελίδες του τεύχους είναι της ιαπωνικής έκδοσης. Με λίγες τεχνικές αυτοσυγκέντρωσης και γιόγκα ίσως καταφέρετε να περάσει ο καιρός μέχρις ότου φθάσει η ευρωπαϊκή έκδοση στα ράφια των καταστημάτων, χωρίς να πάθετε καμία μόνιμη βλάβη εξαιτίας της στέρησης. Σε όσους θέλουν σώνει και καλά να ανανεώσουν το στοκ τους με "δυνατά" παιχνίδια, θα πρότεινα να ρίξουν μια ματιά στο "Bushido Blade", το οποίο αυτές τις μέρες θα πρέπει να κάνει την εμφάνισή του. Καμία σχέση, βέβαια, με racing game, αλλά από το ολότελα...

Για τους κατόχους του N64 ένα όνομα αρκεί: "Yoshi's Story". Τελεία και παύλα. Προς το παρόν θα το βρείτε ως εισαγόμενο, αλλά πού θα πάει... Το μόνο κακό του παιχνιδιού είναι η ευκολία που παρουσιάζει ως προς την ολοκλήρωσή του. Από την άλλη, όμως, αν σας αρέσει να "ψάχνετε" τα επίπεδα, θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετό καιρό. Οι κάτοχοι του Saturn παρακαλώ πολύ να σταματήσουν τα κλάματα. Δεν επιτρέπεται να παραπονιούνται οι χρήστες που ετοιμάζονται να παίξουν το "House of the Dead" και μάλιστα με light gun. Ορίστε μας! Αν πάλι βαριέστε να περιμένετε, διασκεδάστε τον καιρό σας με το "Croc". Ευχάριστο και διασκεδαστικό.

Αυτά και μην πετύχω κανέναν αυτές τις μέρες μεταμφιεσμένο σε Lara (ένεκα των Απόκρεω), γιατί θα μου ανέβει το αίμα στο κεφάλι.

Γιάννης Πατρίκος

Resident Evil 4 Ever

Αγαπητό "Pixel N.G.", γεια σου.

Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου. Συγκεκριμένα έχω στην κατοχή μου μόλις τα πρώτα δύο τεύχη της Β' περιόδου. Για να γράψω την αλήθεια, δεν είχα απολύτως καμία σχέση με περιοδικά που έχουν περιεχόμενο όπως το δικό σου (π.χ. PC ή consoles) και αυτό γιατί δεν είχα ασχοληθεί ποτέ στη ζωή μου με Η/Υ. Εντελώς τυχαία, πηγαίνοντας στο μαγαζί όπου μιά φίλη μου εργάζεται ("Games Club", κάπου στην Κουντουριώτου στον Πειραιά), πράγματι μαγεύτηκα από αυτό το πραγματάκι που λέγεται κονσόλα. Ετσι, έγινα κάτοχος μιας κονσόλας Playstation. Το τι ξενύχτια έχω ρίξει δεν περιγράφεται! Ερχομαι τώρα να σου ζητήσω "ΒΟΗΘΕΙΑΑΑ!!!", γιατί έχω κολλήσει. Τις τελευταίες "νύχτες" ασχολούμαι με το Resident Evil και έχω χάσει εντελώς τον ύπνο μου. Προσπαθώ να βγάλω μια άκρη αλλά δεν μπορώ! Εχω βρει το "μπλε" μάτι της τίγρης και μου λείπει το κόκκινο! Εχω βρει το μυστικό κλειδί πίσω από το ρολόι και δεν ξέρω πού να το χρησιμοποιήσω! Πώς να ανοίξω αυτές τις λίγες πόρτες οι οποίες έχουν μείνει; Σε παρακαλώ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ, Βοήθησέ με! Είναι αλήθεια ότι υπάρχει τρόπος να γδύσεις την ΚΟΥΚ-LARA; Απάντησέ μου απλά, πόσα κουμπιά χρησιμοποιείς; Και λίγο παραπάνω να με βοηθήσεις, δεν θα με χαλάσει! Τους χαιρετισμούς μου σε όλη τη συντακτική ομάδα για την υπέροχη δουλειά που κάνετε!

Με βαθιά εκτίμηση,
Απόστολος Τσιας,
ο "ΣΚΟΡΠΙΟΣ"

Αγαπητέ Απόστολε,
Αφιέρωμα στο Resident Evil και τη λύση του ίσως υπάρξει στα επόμενα τεύχη. Αν και σχετικά παλιό παιχνίδι, είναι από τα πρώτα σε πωλήσεις.

Model 3 vs 128Bit Saturn

Αγαπητό "Pixel",
Για να είμαι ειλικρινής, δεν ήμουν ένας από τους φανατικούς αναγνώστες σου. Το παλαιό περιοδικό "Pixel" μπορώ με σιγουριά να πω ότι δεν μου έκανε κυριολεκτικά καμία εντύπωση. Ετσι, λοιπόν, αφότου έχει περάσει αρκετός καιρός, βλέποντας ξανά το "Pixel" στα περίπτερα, μου κινήθηκε η περιέργεια να δω αν έχετε κάνει το ίδιο λάθος με τις προηγούμενες εκδόσεις του "Pixel" (μέχρι το τεύχος 133). Δηλαδή, αυτό το παράδοξο κατά τη γνώμη μου κράμα από PC games, Amiga games και console games. Ομως, κυριολεκτικά έχω μείνει άναυδος από την υπέροχη δουλειά που έχετε κάνει σε αυτά τα καινούρια τεύχη σας. Συγκρίνοντας το περιοδικό σας με κάποιο άλλο αντίστοιχο, το οποίο κυκλοφορεί εδώ και πολύ καιρό και το οποίο διάβαζα ανελλιπώς, είδα ότι κάνετε καλύτερη δουλειά. Αυτό δεν το γράφω για να σας κολακέψω, όμως κυριολεκτικά αξίζετε την πρώτη θέση στα περιοδικά για κονσόλες. Το μόνο που πρέπει να κάνετε για να διατηρηθεί αυτή η πρώτη υπέροχη εικόνα του περιοδικού, είναι το εξής: να συνεχίσετε να κρατάτε το ίδιο στιλ γραψίματος, να συνεχίσετε να κάνετε (αν είναι δυνατόν) διαγωνισμούς και προπαντός να μην αυξήσετε την τιμή. Συνεχίστε να προσφέρετε μικρά δωράκια, όπως αφίσες. Αυτά τα bonus να ξέρετε ότι ανεβάζουν κατά πολύ το image του περιοδικού.

Εχω επίσης μια ερώτηση, την οποία, αν είναι δυνατόν, θα ήθελα να μου απαντήσετε:

Πώς είναι δυνατόν η Sega να κάνει σχέδια για παραγωγή κονσόλας 128bit, όταν το καλύτερο σύστημά της στα Arcades είναι 64bits; Συγκεκριμένα: Το Model 3 είναι 64bit και είναι σχετικά ακριβό (περισσότερες από πεντακόσιες χιλιάδες δραχμές, σίγουρα). Πώς είναι, λοιπόν, δυνατό να παραχθεί αυτή η υπερκονσόλα; Λογικά θα κοστίζει ένα εκατομμύριο δραχμές. Αν δεν είναι έτσι και αν, για παράδειγμα, αυτή η κονσόλα έχει εκατό χιλιάδες δραχμές, τότε η Sega έχει κάνει μεγάλη (συγγνώμη) βλακεία, να χρησιμοποιεί το System 3 αντί της 128bit πλακέτας, η οποία είναι πολύ καλύτερη και φθηνότερη. Κατά τη γνώμη μου, λοιπόν, η Sega θα φτιάξει μια κονσόλα 64bit και όχι 128bit.

Ευχαριστώ.
Φιλικά,
Αξιώτης Ιωσήφ

ΥΓ1.: Σας παρακαλώ να δημοσιευτεί το γράμμα και συγγνώμη για την υπερβολικά μεγάλη έκτασή του.
ΥΓ. 2: Απευθύνομαι στο φίλο Αργύρη Πρασάλου που έγραψε γράμμα στο τεύχος 135: "Φιλαράκο μου, εσύ μπορείς να κοροϊδεύεις το Lylat Wars, όμως εσείς οι κάτοχοι PSX θα κάνετε χρόνια να παίξετε ένα τέτοιο παιχνίδι."

Αγαπητέ Ιωσήφ,
Καταρχήν, σε ευχαριστούμε για τα θετικά σχόλιά σου. Στα επόμενα τεύχη ετοιμάζουμε πολλές εκπλήξεις σε ό,τι αφορά τις αφίσες, τα ένθετα και τους διαγωνισμούς. Stay tuned! Σε ό,τι αφορά το Model 3 arcade board της Sega, μπορεί η αρχιτεκτονική του να είναι 64bit, αλλά περιέχει πολλαπλούς πανίσχυρους εξειδικευμένους RISC επεξεργαστές. Το 128 bit Saturn ή Katana θα βασιστεί σε μια εξελιγμένη μορφή του PowerVR chipset της Videologic. Αν και θα έχει 128 bit αρχιτεκτονική και υπολογιστική δύναμη, η οποία θα φθάνει τα 1.500.000 πολύγωνα το δευτερόλεπτο, το Model 3 board είναι ισχυρότερο, αφού είναι πιο εξειδικευμένο. Το Katana, όμως, θα έρθει πολύ κοντά στις αποδόσεις του συγκεκριμένου board, βέβαια με αρκετά χαμηλή τιμή.

Για άλλη μια φορά θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους αναγνώστες που κατέκλυσαν το περιοδικό με τα γράμματά τους. Θα πρέπει να ξέρετε ότι προσπαθούμε να απαντάμε σε όλα τα γράμματα, ακόμα και στα υβριστικά, αρκεί να υπάρχει αιτιολογία. Πολλοί από εσάς στέλνετε διάφορα σχέδια και ζωγραφιές. Μόλις μαζευτούν πολλά, θα τα παρουσιάσουμε σε ειδικό αφιέρωμα.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Final Fantasy-Maniac

Αγαπητό περιοδικό "Pixel N.G.",
Είμαι ένας πρόσφατος αναγνώστης σου και θέλω να σε συγχαρώ για την υπερανανέωσή σου από το προηγούμενο "Pixel" αλλά και για την υπέροχη ύλη σου. Είμαι κάτοχος Playstation, Syper NES και Game Boy. Είμαι ένας φανατικός RPG παίκτης και θα ήθελα, αν μπορούσες, να δημοσιεύσεις τα βήματα προς τη λύση του Final Fantasy VII. Τέλος, σου εύχομαι πάντα επιτυχίες και να συνεχίσεις με την ίδια συνταγή!

Σε χαιρετώ
Γιώργος Αναστάσου

ΥΓ. 1: Θα υπάρχει άλλο Final Fantasy για το Playstation;
ΥΓ. 2: Ποια είναι η ακριβής ημερομηνία κυκλοφορίας του Resident Evil 2 στην Ευρώπη;

Αγαπητέ Γιώργο,
Στο τεύχος Ιανουαρίου, στη στήλη "Hints and Tips", παρουσιάσαμε μερικά tips για το Final Fantasy VII. Θα ακολουθήσει και αναλυτικότερη, βήμα προς βήμα, λύση. Μετά την τόσο μεγάλη επιτυχία που γνώρισε σε όλο τον κόσμο, είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα υπάρξει και Final Fantasy VIII. Το Resident Evil 2 θα μας έρθει τον ερχόμενο Μάρτιο.

Consoles Or PCs?

Αγαπητό "PIXEL",
Είσαι το τελειότερο περιοδικό. Παρακάτω παραθέτω μερικές απορίες και προτάσεις:

1) Το περιοδικό αναφέρεται μόνο σε κονσόλες. ΓΙΑΤΙ; Κάντε και κανένα τριάρι (p)reviews παιχνιδιών του PC. Το ίδιο ισχύει και για τα tips.
2) Ποια κονσόλα με συμφέρει να αγοράσω και γιατί;
3) Μπορείτε να μου βαθμολογήσετε -με άριστα το 20- τα ακόλουθα παιχνίδια; Για Saturn: Sega Rally, NBA Live '97, Last Bronx, Virtua Fighter και Fighting Vipers.
Για PC (αν γίνεται): Shadow Warrior, Destruction Derby 2, MK3, MK Trilogy, Virtua Fighter 2.
4) Συμφωνώ με τον Doom-Clone Maniac, ο οποίος έστειλε γράμμα στο τεύχος 2. Τα παιχνίδια πρώτου προσώπου είναι καλύτερα. Εχω ακούσει ότι στα παιχνίδια πρώτου προσώπου, επειδή δεν υπάρχει κεντρικός χαρακτήρας, τα τοπία και οι εχθροί φαίνονται πιο καλά, γιατί δίνεται όλο το βάρος της δουλειάς σε αυτούς τους τομείς. Αληθεύει;
5) Ακόμη θα ήθελα νέες στήλες, αγγελίες, διαγωνισμούς, καθώς επίσης να δημοσιευτούν και reviews αναγνωστών.

Sub-Zero Maniac

ΥΓ. 1: Καλή πορεία και εύχομαι να μην ξανασυμβεί εκείνο το ξαφνικό του τεύχους 133.
ΥΓ. 2: Εκείνο το hot tip για τη Lara στο T.R.1 δεν θα το δημοσιεύσετε;
ΥΓ. 3: Ελπίζω το γράμμα μου να μην καταλήξει τρίποντο στον κάδο απορριμμάτων.

Αγαπητέ φίλε,
1) Το "Pixel N.G." είναι αφιερωμένο στα console games. Δεν υπάρχει λόγος να παρουσιαστούν παιχνίδια για PCs, αφού υπάρχει το πολύ καλό "PC Master". Ετσι κι αλλιώς, ως

φανατικοί console gamers, δεν νομίζω ότι είμαστε οι κατάλληλοι να παρουσιάσουμε PC games. ;-)
2) Αυτό που πρέπει να εξετάσεις είναι πόσα και ποια από τα παιχνίδια, τα οποία σε ενδιαφέρουν, υπάρχουν σε κάθε κονσόλα. Αν είναι καλά, θα το μάθεις από το περιοδικό που κρατάς στα χέρια σου.
3) Δυστυχώς, θα πρέπει να σε παραπέμψω σε παλιότερα τεύχη του "Pixel".
4) Αληθεύει.
5) Πολλά από αυτά που αναφέρεις θα υλοποιηθούν στα επόμενα τεύχη.

Ερωτησεις, Πολλες Ερωτησεις!

Αγαπητό "Pixel", χαίρετε! Με λένε Θάνο και σκοπός του γράμματός μου είναι να σας θέσω ορισμένες απορίες μου, αλλά και να πλέξω το εγκώμιο του "Pixel N.G.". Ανέκαθεν ήμουν λάτρης των video games, έτσι πριν από περίπου έναν χρόνο έγινα κάτοχος ενός Sony Playstation. Φυσικό ήταν μόλις το πήρα να ψάξω για περιοδικά, από τα οποία θα ενημερωνόμουν σχετικά με τις νέες κυκλοφορίες, θα διάβαζα reviews κ.λπ. Χωρίς υπερβολή, δεν με ικανοποίησε κανένα πλήρως. Ωσπου, εκεί που κοιτούσα πάλι τα μηνιαία περιοδικά που κυκλοφορούν για κονσόλες, εντόπισα εσένα. Οφείλω να ομολογήσω πως δεν είμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες σου, γιατί, όπως τόνισα και παραπάνω, απλώς δεν με κάλυπτες πλήρως. Παρ' όλα αυτά, αποφάσισα να σε αγοράσω. Ειλικρινά έμεινα έκπληκτος. Εξαιρετική δουλειά, φοβερά χρώματα, εύθυμος λόγος. Επειδή, όμως, δεν θέλω να γίνω κουραστικός, θα σταματήσω εδώ και απλώς θα σας ζητήσω να συνεχίσετε την καλή δουλειά.
1) Ποια είναι η τακτική της Sony; (Η Sega κυκλοφόρησε η ίδια φήμες για το Dural 128bit και η Nintendo είναι ήδη στα 64bit.) Δεν νομίζω η Sony να καθίσει με σταυρωμένα χέρια.
2) Επειδή έχω παρατηρήσει (και έχω διαβάσει) πως το Playstation υπερθερμαίνεται, αληθεύει; Πώς αντιμετωπίζεται; Μας καλύπτει η εγγύηση (εντός των χρονικών ορίων);
3) Για ποιο λόγο η Sony δεν προχωρεί στην παραγωγή FMV (Full Motion Video) PSX; (Στο παρελθόν είχα διαβάσει για ένα "άσπρο" PSX, το οποίο κυκλοφόρησε στην Ασία, αλλά από τότε ούτε φωνή ούτε ακρόαση.)
4) Τι θα λέγατε για ένα λεξικό τεχνικών όρων;
5) Συνέλαβα μια ιδέα για έναν τρομερό διαγωνισμό, με βάση τον μουσικό διαγωνισμό. Τι θα λέγατε να ψήφιζαν οι αναγνώστες για να αναδειχθεί (παραθέτω ορισμένες κατηγορίες):
α) Καλύτερο παιχνίδι PSX, β) Καλύτερο παιχνίδι SAT, γ) Καλύτερο παιχνίδι στο Ν64, δ) Καλύτερο εξώφυλλο, ε) Καλύτερος κατασκευαστής. Φυσικά, μπορείτε να προσθέσετε και τις δικές σας ιδέες.
6) Τι γίνεται με το M2;

Με εκτίμηση,
Ενας νέος αλλά φανατικός αναγνώστης σας

ΥΓ. 1: Τι λέτε για το Grand AutoTheft; (Διάβασα το review, αλλά θέλω μια πιο εξειδικευμένη άποψη.)
ΥΓ. 2: Φοβερό το άρθρο σας για την κουλτούρα των video games.
ΥΓ. 3: Ευχαριστώ προκαταβολικά και συγγνώμη αν σας κούρασα.
ΥΓ. 4: Γιατί δεν βάζετε ΜΑΘΗΤΙΚΗ συνδρομή;
ΥΓ. 5: Μήπως δίνετε μεγάλες βαθμολογίες;
ΥΓ. 6: Οριστικά ΧΑΙΡΕΤΕ!

Αγαπητέ φίλε,
1) Η Sony έχει κρατήσει επτασφράγιστο μυστικό τη νέα κονσόλα της. Φυσικά, δεν κάθεται με σταυρωμένα χέρια, αφού ετοιμάζει και εκείνη πυρετωδώς το καινούριο μηχάνημά της.
2) Αν παρατηρήσεις οποιοδήποτε πρόβλημα, όπως πάγωμα του παιχνιδιού ενώ παίζεις, θα πρέπει να απευθυνθείς στην αντιπροσωπία.
3) Η Sony επέλεξε να μη χρησιμοποιήσει FMV στο Playstation. Οι κακές γλώσσες λένε ότι το Playstation δεν μπορούσε να παράγει FMV δισκάκια, αλλά μάλλον ήταν επιλογή της Sony.
4) Θα υπάρξει ένα αφιέρωμα στο μέλλον.
5) Πολύ καλή ιδέα.
6) Ολα δείχνουν ότι η Panasonic θα χρησιμοποιήσει την τεχνολογία του σε διάφορα multimedia αλλά δυστυχώς όχι στα video games.
ΥΓ. 5: Δεν μπορώ να ισχυριστώ ότι δίνουμε υψηλές βαθμολογίες. (Δες για παράδειγμα το τεύχος 136, όπου ξεκινάμε από το 13% και φθάνουμε στο 94%.) Πάντα προσπαθούμε να είμαστε αντικειμενικοί στις βαθμολογίες μας, ώστε να σας βοηθήσουμε να κάνετε τη σωστή επένδυση στα είκοσι χιλιάρικά σας. Θα θέλαμε να διαβεβαιώσουμε τους αναγνώστες μας ότι ποτέ δεν θα δώσουμε σε ένα παιχνίδι καλύτερη (ή χειρότερη) βαθμολογία από αυτή που του αξίζει, κάτι που συμβαίνει συχνά σε άλλα περιοδικά του χώρου.

Κυπρος + Saturn

Αγαπητό περιοδικό PIXEL,
Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης (συγκεκριμένα από το τεύχος 134) και κάτοχος SATURN. Θα αφήσω τα διάφορα και θα μπω κατευθείαν στο ψητό. Στο τεύχος 135 είχατε πάρει μια συνέντευξη από κάποιον κύριο ονόματι Jason Hedley από το κατάστημα Videopolis. Μου έκανε μεγάλη εντύπωση η στάση που κράτησε απέναντι στο SATURN και γενικά στη SEGA. Οταν τον ρωτήσατε συγκεκριμένα για το ποια πίστευε πως θα ήταν η έκπληξη του 1997, απάντησε η πτώση του SATURN. Οταν ρωτήσατε τη γνώμη του γενικά για τις εταιρίες και τις αντιπροσωπίες, δήλωσε πως η SEGA έχει χάσει το παιχνίδι κατά 99%. Πιστεύω πως ο πιο πάνω κύριος έχει μια άποψη, τουλάχιστον γελοία, όπως γελοίοι είναι και οι ισχυρισμοί του.
Λόγω κάποιων διαφορών ή αψιμαχιών που ίσως έχει ο ίδιος προσωπικά ή το κατάστημα με την εταιρία, δεν θα έπρεπε να λέει όλες αυτές τις (συγχωρέστε με για την έκφραση) μπαρούφες. Το SATURN έχει τουλάχιστον 2-4 χρόνια ζωής ακόμα, όπως και το "ξαδελφάκι" του το PLAYSTATION, αφού δεν υστερεί σε τίποτα.
Εχει μεγάλη συλλογή ποιοτικών παιχνιδιών, κάτι που δείχνει πόσο πανίσχυρο είναι το μηχάνημα της SEGA όπως τα: SONIC R, QUAKE, DUKE NUKEM 3D, BURNING RANGERS, SEGA RALLY, VIRTUA COP 2, SWWS '98, STEEP SLOPE SLIDERS, PANZER DRAGOON 2 (και το αναμενόμενο PANZER DRAGOON SAGA), LAST BRONX, ENEMY ZERO. Παιχνίδια που δείχνουν ότι το SATURN θα συνεχίσει να ζει για ακόμα 3 χρόνια, το λιγότερο. Τέλος, υπάρχουν τα αμέτρητα περιφερειακά όπως τα NETLINK, PHOTO CD, VIDEO CD, που πράγματι φέρνουν το SATURN ένα σκαλί μπροστά στην ηλεκτρονική διασκέδαση.
Ομολογώ πως η SEGA έκανε πολλά λάθη στο χώρο του marketing, αλλά δεν μπορεί κάθε κύριος να πετάγεται και να λέει πως η SEGA έχει χάσει το παιχνίδι κατά 99%.
Και, τέλος, κάποιες ερωτήσεις.
α) Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ wire frames polygons, texture map polygons και rendered;
β) Πρόκειται να βγει το RESIDENT EVIL 2 στο SATURN;
γ) Μπορείτε να μου αναφέρεται τα επερχόμενα παιχνίδια στο SATURN για τους επόμενους 2 μήνες;
Αυτά είχα να πω και ζητώ συγγνώμη αν σας κούρασα, αλλά έχω χρέος να δείξω κάποια σημεία. Απορώ που δεν αντιδράσατε ακούγοντας τα λεγόμενα του κυρίου. Ευχαριστώ για το χρόνο σας.

Με εκτίμηση,
SEGA-MANIAC
Λευκωσία, Κύπρος

ΥΓ1.: Τώρα τελευταία ακούγονται πολλά για μια 4MB κάρτα που θα συνοδεύει το παιχνίδι X-mens vs Street Fighter. Στην Ιαπωνία έχει ήδη κυκλοφορήσει. Πρόκειται να τη δούμε ποτέ στην Ευρώπη;
ΥΓ2.: Ποια από τα παρακάτω μου προτείνετε να αγοράσω όταν έρθουν με το καλό; House of the Dead, Shining Force 3, Actua Soccer 2, Burning Rangers, Grandia, Winter Heat, Panzer Dragoon Saga.

Αγαπητέ φίλε,
Καταρχήν, θα ήθελα να στείλω τα χαιρετίσματά μου σε όλους, gamers και μη, στην Κύπρο. Δεν θα συμφωνήσω με τους χαρακτηρισμούς σου σε ό,τι αφορά τον υπεύθυνο του Videopolis. Είπε τα πράγματα με το όνομά τους, όπως το ίδιο έκανε και η υπεύθυνη της αντιπροσωπίας της Sega στην Ελλάδα στο τεύχος 136. Το Saturn έχασε τη μάχη γύρω στα τέλη του 1996, καθώς δεν προχώρησε σε μείωση της τιμής του. Βέβαια, αν και τα παιχνίδια που παρουσιάζονται είναι λίγα σε σχέση με αυτά του Playstation, ωστόσο έχουν υψηλά standards. Καλώς ή κακώς, όμως, οι μέρες του Saturn είναι μετρημένες και τα παιχνίδια που αναμένονται για το 1998 δεν ξεπερνάνε τα είκοσι. Η νέα κονσόλα της Sega (Katana) είναι σχεδόν έτοιμη και θα έχει παρουσιαστεί μέχρι το τέλος του 1998.
Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου.
α. Τα wire frame polygons χρησιμοποιούνται για την αρχική σχεδίαση των πολυγώνων και οριοθετούν το σχήμα και το μέγεθός τους. Ακολούθως "γεμίζουν" με textures ή γίνονται rendered για ποιοτικά αποτελέσματα.
β. Το Resident Evil 2 θα κυκλοφορήσει για Saturn τον ερχόμενο Μάρτιο.
γ. Ρίξε μια ματιά στα console news.



reated BY HyperKinetics
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, Π.ΤΣΑΛΔΑΡΗ & ΒΑΡΝΑΛΗ
ΑΜΦΙΑΛΗ, ΠΑΝ.ΤΣΑΛΔΑΡΗ 52
ΡΟΔΟΣ, ΕΜΠ.ΚΕΝΤΡΟ, ΦΩΚΙΑΛΗ
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ
ΠΑΤΡΑ, ΓΟΥΝΑΡΗ 111
ΠΑΤΡΑ, ΚΟΡΙΝΘΟΥ 95 - 99 & ΦΑΒΙΕΡΟΥ
ΒΟΛΟΣ, Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ, ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15
ΚΑΙ 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΑΚΟΜΑ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ
digitized by greekrcm.gr



PLAYSTATION + 2 PAD + MEMORY + 6 DEMO 47,5
SATURN + 2 PAD + ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤ/ΠΕΙΑΣ 45,900
NINTENDO 64 + MEMORY 46,900
FIFA 98 (N64) 20,900
TOP GEAR (N64) 20,900
D.KONG RACING (N64) 15,900
CRUISING U.S.A (N64) 13,900
DUKE NUKEM 3D (SAT) 13,500
RESIDENT EVIL (SAT) 13,500
SEGA TOURING CAR (SAT) 13,500
CROC (SAT) 14,500
SONIC R (SAT) 14,500
FIFA 98 (SAT) 14,500
NBA LIVE 98 (SAT) 14,500
FANTASTIC 4 (PSX) 5,500
BATTLESPORT (PSX) 5,500
IRON MAN (PSX) 5,500
IRON BLOOD (PSX) 5,500
FIFA 98 (PSX) 15,500
BUSHIDO BLADE (PSX) 14,500
NBA 98 (PSX) 13,500
TOMB RAIDER 2 (PSX) 13,500
CRASH BANDICOOT 2 (PSX) 14,
ACE COMBAT 2 (PSX) 12,900
RESIDENT EVIL 2 (PSX) 13,500
ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ
ΠΝΙΓΕΙΤΕ ΣΤΟΝ
ΩΚΕΑΝΟ ΤΩΝ...
THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP
VIDEO GAMES

ΠΑΛΙ ΤΑ ΙΔΙΑ!

Πριν από μερικές εβδομάδες, γνωστός τηλεοπτικός σταθμός "θυμήθηκε" για άλλη μία φορά το "μέγα πρόβλημα" των βίαιων computer games. Ηταν πράγματι πολύ ενδιαφέρον να παρακολουθείς δύο ανθρώπους που δεν είχαν καμία σχέση με το θέμα να προσπαθούν να μας πείσουν για τη βία που φέρνουν στο σπίτι μας τα video games. Τα παιχνίδια που "ενοχοποιήθηκαν" ήταν το Carmageddon και το Mortal Kombat. Σίγουρα το Carmagedon είναι αρκετά "τραβηγμένο" και φυσικά δεν συνιστάται σε παιδιά μικρής ηλικίας. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει απαγορευθεί στην Αγγλία. Κάθε παιχνίδι όμως φέρει στη συσκευασία του ένα σήμα που αναφέρει σε ποιες ηλικίες απευθύνεται. Βέβαια, κανείς δεν ελέγχει τα καταστήματα αλλά ούτε τα παιδιά, που συνήθως είναι οι αγοραστές παιχνιδιών. Εκεί έπρεπε να είχε εστιάσει το συγκεκριμένο ρεπορτάζ και όχι στη βία των video games, που αποτελεί πταίσμα μπροστά σε αυτά που βλέπουμε κάθε μέρα στην τηλεόραση.



Katana vs Model 3

Η νέα κονσόλα της Sega με το παράξενο όνομα σίγουρα θα έχει εντυπωσιακά χαρακτηριστικά που θα φθάνουν στα επίπεδα του Model 3 arcade board. Η δυνατότητα rendering 1.5 εκατ. πολυγώνων το δευτερόλεπτο πλησιάζει το Model 3 step 1.5, αλλά είναι κατώτερη από το step 2. Αυτό σημαίνει ότι οι μεταφορές των Model 3 arcades στο Katana θα είναι πολύ καλύτερες από τις μεταφορές του Model 2 στο Saturn.

Model 3 Step 1
66MHz 603 PowerPC CPU
1 εκατομμύριο πολύγωνα το δευτερόλεπτο
Παιχνίδια: Virtua Fighter 3

Model 3 Step 1.5
100MHz 603e PowerPc CPU
1 εκατομμύριο πολύγωνα το δευτερόλεπτο
Παιχνίδια: Virtua Striker 2, Scud Race (Super GT)

Model 3 Step 2
66MHz 603ev CPU
2 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο
Παιχνίδια: Virtual On 2, Harley Davidson & L.A. Riders, Fighting Vipers 2

ΕΠΕΣΕ Η ΤΙΜΗ ΤΟΥ N64



Ο ανταγωνισμός μεταξύ Sony και Nintendo συνεχίζεται. Η Nintendo έριξε κι άλλο την τιμή της πρώτης 64-bit κονσόλας και στην Ελλάδα κοστίζει πλέον 59.900 δρχ. Αξιοσημείωτη είναι επίσης η μείωση στις τιμές αρκετών τίτλων του N64. Πάντα ο ανταγωνισμός είναι υπέρ του τελικού καταναλωτή, αφού αυξάνονται οι επιλογές μας και νέα, ποιοτικά παιχνίδια κάνουν την εμφάνισή τους.

ΠΑΙΞΕ, ΠΑΙΔΙ ΜΟΥ, VIDEO GAMES!

Μακροχρόνιες έρευνες σε Ευρώπη και Αμερική οδήγησαν σε αρκετά εντυπωσιακά συμπεράσματα. "Τα βιντεοπαιχνίδια βοηθούν στην ανάπτυξη των παιδιών" τόνισε ο Πίτερ Μπαρτάζι, συντονιστής στο Κέντρο Ψηφιακών Εφαρμογών του Πανεπιστημίου της Νέας Υόρκης. "Ωστόσο αγνοούμε τι άλλο μπορούν να κάνουν" παραδέχθηκε. Μια αμερικανο-γαλλική έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 1994 σε περισσότερα από 200 παιδιά προσχολικής ηλικίας απέδειξε πως τα "βιντεοπαιχνίδια παραμένουν το καλύτερο μέσο για να διοχετευθούν στους μαθητές οι έννοιες της επιστήμης και της τεχνολογίας". Σύμφωνα με άλλες έρευνες, η χρήση των παιχνιδιών βοήθησε νέους ώστε να αναπτύξουν κοινωνική συμπεριφορά. Παιχνίδια όπως το Tetris και το Sim City είναι πρώτα στον κατάλογο των ειδικών. Εφόσον δεν γίνεται κατάχρηση στις ώρες που αφιερώνονται στα video games, σίγουρα πρόκειται για μια πηγή διασκέδασης και όχι μόνο.

Lara Croft σε comics

Η Eidos Interactive και η Top Cow Productions ανακοίνωσαν την κυκλοφορία ενός ειδικού comics όπου θα πρωταγωνιστούν οι Lara Croft και Witchblade από τα comics της Top Cow. Το σχέδιο έχει γίνει από τον δημιουργό της Witchblade, Michael Turner. Αν και δεν υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με την υπόθεση, σας ενημερώνουμε ότι το συγκεκριμένο comics έχει ήδη κυκλοφορήσει στην Αμερική.



Η INFOGRAMES ΘΕΛΕΙ ΜΙΑ VIRGIN

Η γνωστή γαλλική εταιρία Infogrames έχει επίσημα κάνει πρόταση στη Viacom να αγοράσει τη Virgin Interactive. Ο πρόεδρος της Infogrames έχει εντυπωσιασθεί από το οργανωμένο δίκτυο πωλήσεων της Virgin, καθώς και από μερικά πλεονεκτήματα σε ό,τι αφορά την ανάπτυξη νέων τίτλων. Αν όλα πάνε καλά, η εξαγορά θα έχει ανακοινωθεί μέχρι τον προσεχή Μάρτιο.



50 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΔΙΣΚΟΥΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ...

Πρόσφατα η Sony γιόρτασε την κυκλοφορία του 50.000.000στού CD-ROM για το Playstation. Αν και δεν ανακοινώθηκε ποιο παιχνίδι ήταν αυτό, ωστόσο το πολύ καλό Final Fantasy IV βοήθησε στην επίτευξη αυτού του ρεκόρ σε πολύ μεγάλο βαθμό. Επίσης, η Sony Ευρώπης με πολύ κόπο κατάφερε να ικανοποιήσει τη μεγάλη ζήτηση για μηχανήματα στην Αγγλία κατά την περίοδο των Χριστουγέννων. Οι πινακίδες "Sold Out" έκαναν συχνά-πυκνά την εμφάνισή τους στα παιχνιδομάγαζα.

Η SCEE ενοικίασε πενήντα πτήσεις charter για να μεταφέρουν 300 τόνους Playstation στα καταστήματα από το εργοστάσιο κατασκευής μέσα σε πέντε μέρες. Υπολογίζεται ότι περισσότερα από 650.000 Playstation έχουν πωληθεί συνολικά στην Αγγλία, ενώ το 10% των σπιτιών που διαθέτουν τηλεόραση έχουν και Playstation.



AMIGA: ΞΑΝΑ ΠΡΟΣ ΤΗ ΔΟΞΑ ΤΡΑΒΑ;

Μετά την αγορά της πολύπαθης Amiga από την αμερικανική Gateway 2000, η νέα εταιρία που δημιουργήθηκε (Amiga Inc.) φαίνεται ότι ζει και... ανασαίνει. Ηδη έχουν κλειστεί πολλές συμφωνίες με τρίτες εταιρίες παραγωγής hardware και περισσότεροι από τέσσερις Amiga συμβατοί υπολογιστές ετοιμάζονται. Παράλληλα η Amiga Inc. ολοκλήρωσε τις συνομιλίες με τη Motorola και αποφασίστηκε οι νέες Amiga να βασίζονται σε αρχιτεκτονική διπλού επεξεργαστή. Πιο συγκεκριμένα, η σειρά επεξεργαστών PowerPC θα λειτουργούν παράλληλα με τους 680x0. Οι νέες Amiga θα κάνουν την εμφάνισή τους μέχρι το τέλος του '98. Σε ό,τι αφορά το software και πιο συγκεκριμένα τα παιχνίδια, υπάρχει ένας οργασμός κυκλοφοριών τους τελευταίους μήνες. Μόλις βγήκε το Myst για Amiga και ακολουθούν τα Quake(!) και Phantasmagoria.



D2 για το Katana;

Πριν από λίγο καιρό είχε γίνει γνωστό ότι ο Kenji Eno και η Warp ετοιμάζουν τη συνέχεια του πολύ καλού Saturn adventure D. Οπως είχε ανακοινωθεί, το D2 ετοιμαζόταν για το Saturn, αλλά σε μία πρόσφατη συνέντευξη του Eno μάθαμε ότι το D2 αναπτύσσεται για άλλο σύστημα. Η δοθείσα εξήγηση είναι ότι το Saturn δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στη δημιουργία των ρεαλιστικών τρισδιάστατων πολυγωνικών κόσμων του D2. Επίσης, είναι γνωστό ότι η Warp έχει αναπτύξει αρμονική συνεργασία με τη Sega, οπότε καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι ένας από τους τίτλους που θα συνοδεύουν το Katana στο ντεμπούτο του θα είναι το D2.

PROJECT X: ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

Κάθε λίγο και λιγάκι μικρά νέα μάς έρχονται από το Palo Alto των Ηνωμένων Πολιτειών. Μετά την ανακοίνωση της VM Labs ότι η νέα κονσόλα της θα χρησιμοποιεί DVD drive, η εταιρία άφησε να "διαρρεύσει" ότι συστήματα ανάπτυξης έχουν διανεμηθεί σε συγκεκριμένους developers από τον Οκτώβριο του '97 έως τον Δεκέμβριο του '97. Αλλη μια πληροφορία αναφέρει ότι η εταιρία θα ακολουθήσει την τακτική της 3DO και θα επιτρέψει σε τρίτους κατασκευαστές να παρουσιάσουν το δικό τους Project X. Πολλά στοιχεία δανείζεται από την 3DO η VM Labs και ας ελπίσουμε ότι δεν θα ακολουθήσει την τύχη του 3DO.



ΚΑΙ Η PEPSI ΣΤΟ ΠΛΕΥΡΟ ΤΟΥ PLAYSTATION

Αλλη μια ενδιαφέρουσα είδηση μας έρχεται από την Αμερική. Η Sony Αμερικής και η Pepsi ανακοίνωσαν μια μεγάλη συνεργασία για τη προώθηση του Playstation. Πιο συγκεκριμένα, πάνω στα κουτιά Pepsi θα υπάρχουν χαρακτήρες από τα Final Fantasy IV, Jet Moto 2 και NCAA GameBreaker 98. Παράλληλα 5.000 κιόσκια με Playstation θα υπάρχουν σε διάφορα σημεία, όπου ο κόσμος θα μπορεί να παίξει παιχνίδια όπως το Crash Bandicoot. Μήπως θα πρέπει να κάνουμε ένα τηλέφωνο στη θεία μας στην Αμερική;





ATEI 98

Στο Earl Court του Λονδίνου έγινε, μεταξύ 28-29 Ιανουαρίου 1998, η μεγαλύτερη έκθεση coin-op στην Ευρώπη. Ολες οι γνωστές εταιρίες παρουσίασαν τα καλύτερα coin-op και φυσικά εξέπληξαν τους παρευρεθέντες.

CAPCOM
Marvel vs Capcom
Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό beat'em up με καταπληκτικά εφέ και νέους μαχητές όπως οι Venom και Strider.

NAMCO
Time Crisis 2
Η Namco έκανε την έκπληξη, αφού δεν υπήρχαν πολλές πληροφορίες για τη συνέχεια του Time Crisis. Αν και το παιχνίδι χρησιμοποιεί το System 23 board, τα γραφικά δεν διαφέρουν από του πρώτου. Εκεί όμως που παρατηρούνται σημαντικές βελτιώσεις είναι στο gameplay. Πλέον υπάρχει δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες, καθένας από τους οποίους είναι αυτόνομος, κάτι που σημαίνει ότι μπορεί να βρίσκονται σε διαφορετικά μέρη μέσα στο παιχνίδι!

Ehrgeiz
Πρόκειται για ένα καταπληκτικό - νέο- fighting game. Διαθέτει πρωτότυπη τρισδιάστατη game engine, με τη χρήση της οποίας μπορείτε να πετάτε πάνω σε κτίρια και άλλες κατασκευές, να χρησιμοποιείτε διάφορα όπλα όπως lasers καθώς και να μεταμορφώνεστε σε άγρια ζώα! Εφόσον συνηθίσετε τον κάπως παράξενο έλεγχο του παιχνιδιού, αφεθείτε στη μαγεία του.

Libero Grande
Ισως να καταλάβατε από τον τίτλο ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου. Αν και δεν διαθέτει γραφικά που θα σας καθηλώσουν, ωστόσο έχει το εξής χαρακτηριστικό: ελέγχετε μόνο έναν παίκτη κατά τη διάρκεια του αγώνα. Δεν μπορείτε να ελέγξετε άλλους παίκτες, ωστόσο μπορείτε, για παράδειγμα, να τους "πείτε" πότε να σας κάνουν πάσα.



SEGA RALLY 2

SEGA
Sega Rally 2
Σίγουρα ήταν η ατραξιόν του show. Η AM Annex φαίνεται ότι βελτίωσε το ήδη "τέλειο" Sega Rally. Καινούρια αυτοκίνητα, φωτορεαλιστικές πίστες, ακόμα πιο ρεαλιστικός χειρισμός (είναι δυνατόν;), αφού τα αυτοκίνητα επηρεάζονται και από τις ανωμαλίες του δρόμου. Η αίσθηση οδήγησης είναι καταπληκτική. Νομίζεις ότι οδηγείς ένα αληθινό αγωνιστικό αυτοκίνητο χωρίς στην ουσία να ξέρεις τίποτα από τέτοιου είδους οδήγηση. Η AM Annex κατάφερε το ακατόρθωτο: έκανε το "τέλειο" ακόμα καλύτερο.

Harley Davidson & LA Riders
Πρόκειται για ένα Model 3 "διαμάντι". Εχετε στη διάθεσή σας μια γκάμα από μηχανές μεγάλου κυβισμού και αποστολή σας είναι να εξερευνήσετε μια συγκεκριμένη τοποθεσία πριν από οποιονδήποτε άλλο. Καταπληκτικά γραφικά και ηχητικά εφέ. Πότε θα μας δοθεί ευκαιρία να καβαλήσουμε μια Harley;

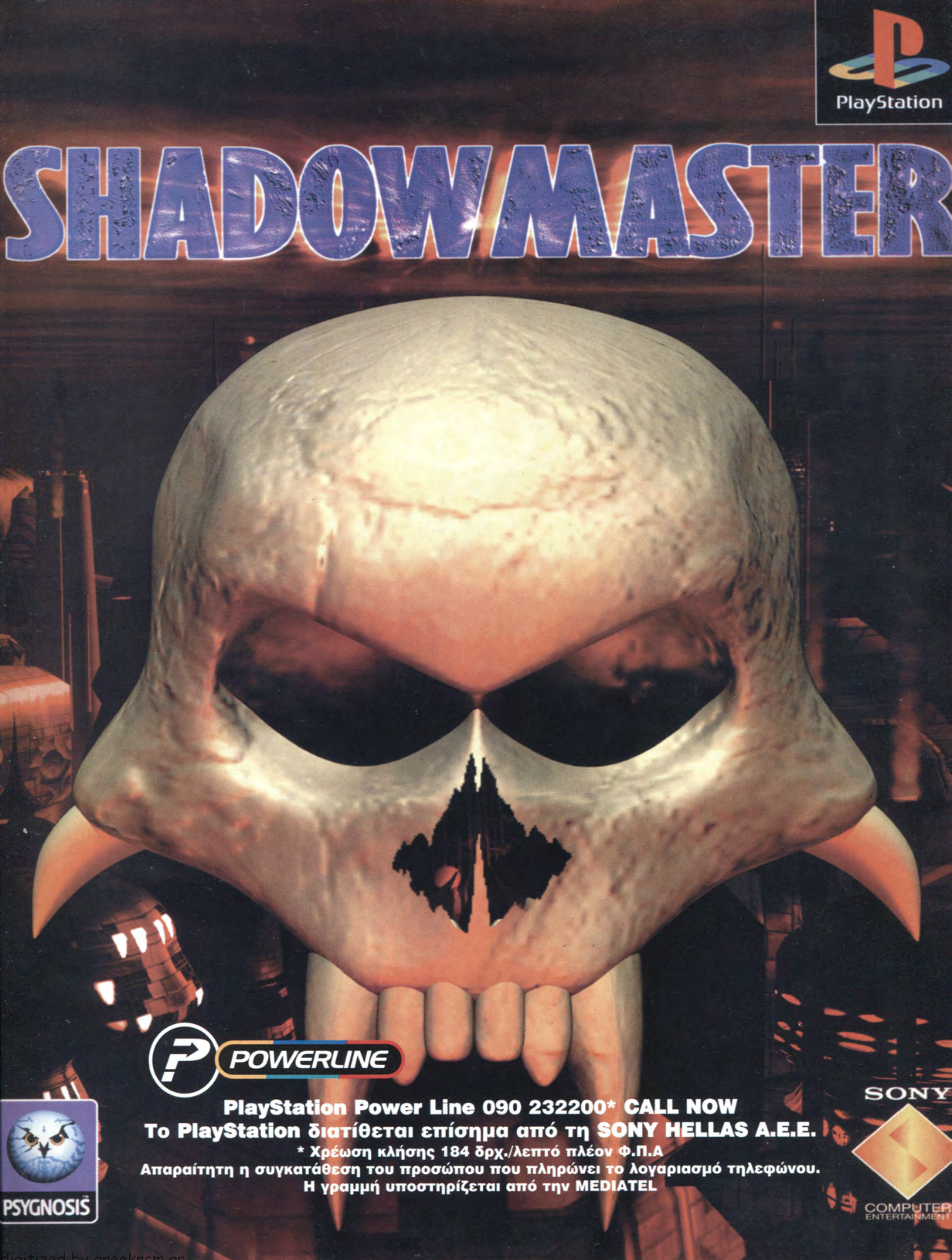

MARVEL VS CAPCOM

KONAMI
Racing Jam
Το Cobra board χρησιμοποιήθηκε σε αυτό το coin-op, δεν έφερε όμως τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Οι πρώτες εικόνες του συγκεκριμένου racing game ήταν εντυπωσιακές, ωστόσο δεν ήταν καλύτερες από αυτές του Gran Turismo του Playstation. Κρίμα.


TIME CRISIS 2



SEGA RALLY 2


PlayStation
SHADOWMASTER
POWERLINE
PlayStation Power Line 090 232200* CALL NOW
Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.
Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL
PSYGNOSIS
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

AX, LARA!

Η Eidos έλαβε την τελική απόφαση για την ανθρώπινη μορφή της Lara Croft. Το όνομα αυτής Vanessa Demouy. Είναι Γαλλίδα και, φυσικά, μοντέλο. Αυτό σημαίνει ότι σύντομα θα παρακολουθούμε τη Lara ζωντανή στον κινηματογράφο και την τηλεόραση. Άγνωστο γιατί δεν επιλέχθηκε τελικά η προηγούμενη υποψήφια Rhona Mitra. Βέβαια, απ' ό,τι βλέπετε, η Vanessa είναι εξίσου ταλαντούχα!





Νέο GameBoy



Απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα το GameBoy πάει παραπάνω από καλά στην Ιαπωνία. Πέρα από τη πληθώρα νέων παιχνιδιών, νέα μοντέλα και περιφερειακά κάνουν την εμφάνισή τους. Το νέο μοντέλο GameBoy έχει τη δυνατότητα φωτισμού της οθόνης, κάτι που σημαίνει ότι μπορείτε να απολαύσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια οποιαδήποτε ώρα της ημέρας. Άλλο ένα ενδιαφέρον περιφερειακό είναι μια μικροσκοπική κάμερα που τοποθετείται πάνω στο GameBoy και δίνει τη δυνατότητα να βλέπετε τη... φάτσα σας!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '98

Η μεγαλύτερη έκθεση στον κόσμο για ηλεκτρονική διασκέδαση συγκεντρώνει πάντα μεγάλο ενδιαφέρον. Οι μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής software και hardware παρουσιάζουν τις τελευταίες δημιουργίες τους και οριοθετούν την πορεία της βιομηχανίας ηλεκτρονικής διασκέδασης για τα επόμενα χρόνια. Η Ε3 του 1998 θα γίνει στην Ατλάντα των Η.Π.Α. μεταξύ 27 και 30 Μαΐου. Μέχρι στιγμής περισσότερες από διακόσιες εταιρίες συμμετέχουν ως εκθέτες, συμπεριλαμβανόμενων όλων των εταιριών που ασχολούνται με τα video games.
Η Sega και η VM Labs ίσως κάνουν την έκπληξη και παρουσιάσουν δείγμα των νέων κονσολών που ετοιμάζουν. Το "Pixel N.G." θα καλύψει πλήρως το μεγάλο αυτό γεγονός του 1998.

Κυριότεροι εκθέτες της Ε3 '98

- ✔ 3D Labs
- ✔ 3DFX
- ✔ 3DO Company
- ✔ Acclaim Entertainment
- ✔ Accolade
- ✔ Activision
- ✔ Bandai Digital Entertainment Corp.
- ✔ Blue Byte Software Inc.
- ✔ Broderbund Software
- ✔ Capcom USA Inc.
- ✔ Creative Labs
- ✔ Crystal Dynamics
- ✔ Dolby Laboratories
- ✔ Eidos Interactive
- ✔ Electronic Arts
- ✔ Fox Interactive
- ✔ Fujitsu Interactive
- ✔ Gremlin Interactive
- ✔ GT Interactive Software
- ✔ Hasbro Interactive
- ✔ IBM
- ✔ Intel Corp.
- ✔ Interplay Productions
- ✔ Konami of America
- ✔ LEGO Media International
- ✔ MicroProse
- ✔ Microsoft Corporation
- ✔ Midway Home Entertainment
- ✔ Mindscape
- ✔ Namco Hometek
- ✔ Nintendo of America
- ✔ Ocean/Infogrames Entertainment
- ✔ Panasonic Interactive Media Co.
- ✔ Psygnosis Ltd.
- ✔ QuickShot Technology Inc.
- ✔ SEGA of America Inc.
- ✔ Sony Computer Entertainment America
- ✔ Sony Computer Entertainment Europe
- ✔ Sony Interactive Studios America
- ✔ Tecmo Inc.
- ✔ Ubi Soft Entertainment
- ✔ Virgin Inte

ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΟ NINTENDO 64



Στις 28 Ιανουαρίου η Nintendo και η Kyocera (γνωστή εταιρία ημιαγωγών) έκαναν μία κοινή ανακοίνωση, η οποία αναφερόταν σε ένα μελλοντικό σχέδιο σχετικά με δορυφορικές εκπομπές. Μολονότι σε γενικές γραμμές το μεγαλύτερο μέρος του σχεδίου αυτού δεν θα εφαρμοσθεί μέχρι το έτος 2000, αμφότερες οι εταιρίες θα εισβάλουν στην αγορά δορυφορικών εκπομπών. Συγκεκριμένα, θα αποκτήσουν μεγάλο μέρος της Satellite Digital Audio Broadcasting Co. Ltd, μίας εταιρίας που προσφέρει μουσικές εκπομπές και άλλα ψηφιακά δεδομένα. Οι δύο "μεγάλες" πιστεύουν ότι έτσι θα μπορέσουν να εξασφαλίσουν κυβερνητική άδεια για δορυφορικές εκπομπές εντός της χρονιάς. "Η μορφή αλλά και η ποιότητα μετάδοσης πρέπει να έχουν αλλάξει καθοριστικά μέχρι το 2000, οπότε θα αρχίσουν οι ψηφιακές δορυφορικές εκπομπές. Θα το λάβουμε υπόψη όταν θα συζητάμε για το χαρακτήρα που θα έχουν οι εκπομπές μας με την Kyocera," είπε ο Yamoshi. Οσοι αναρωτιέστε για το πού "κολλά" δορυφορική εκπομπή με τα τρέχοντα προϊόντα και τις τεχνολογίες της Nintendo, δεν είναι ακόμη ξεκάθαρο. Η πιθανότητα ύπαρξης στο μέλλον ψηφιακού δορυφορικού δικτύου για παιχνιδομηχανές είναι πολύ μεγάλη - θα μπορούσε δε να χρησιμοποιηθεί ακόμη και για διανομές, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα εγγραφής που έχει το 64DD αυτή τη στιγμή (ειδικά σε χώρες, όπως η Ιαπωνία, όπου πιο εύκολα βρίσκεις δορυφορική κεραία παρά κανονική). Στην Ελλάδα να δω τι θα κάνουμε...

Η MOTOROLA ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ VIDEO GAMES;

Η γνωστή από τα προϊόντα υψηλής τεχνολογίας εταιρία ανακοίνωσε ότι το set-top box που ετοιμάζει θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για video games. Το όνομά του είναι "Blackbird". Σε ό,τι αφορά τα χαρακτηριστικά του, τα μόνα μέχρι στιγμής γνωστά είναι το DVD drive και ένας ψηφιακός αποκωδικοποιητής. Τα πρώτα συστήματα ανάπτυξης εφαρμογών θα είναι έτοιμα το καλοκαίρι, ενώ οι πρώτες συσκευές θα κάνουν την εμφάνισή τους στην Αμερική στις αρχές του 1999, σε τιμή που δεν θα ξεπερνά τα $400.



ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΙΣ ΡΙΖΕΣ!





Από τότε που η HudsonSoft έκανε το μεγάλο βήμα, από τις 16-bit στις 32-bit κονσόλες, συνεχώς προσπαθεί να αλλάξει το κλασικό στιλ του πασίγνωστου Bomberman και να το ταιριάξει με το χαρακτήρα των κονσολών οι οποίες κυκλοφορούν. Αρχικά, λοιπόν, δοκίμασε να το στήσει με μία πλήρη 3D μηχανή για το Nintendo 64. Οι γνώμες διχάστηκαν όσον αφορά στο αποτέλεσμα, αλλά προσωπικά πιστεύω ότι αυτό θα μπορούσε να ήταν και καλύτερο. Στη δεύτερη προσπάθειά της η εταιρία διάλεξε να χτυπήσει την αγορά του Saturn με το Bomberman Flight. Το κομμάτι κυκλοφόρησε επίσημα μόνο στην Ιαπωνία, ενώ και πάλι ήταν απλώς ένας χλιαρός τίτλος. Σε εκείνη την περίπτωση τα γραφικά ήταν Forced 3D και το παιχνίδι φάνταζε περισσότερο σαν απομίμηση. Τώρα όμως, προσπαθώντας για τρίτη φορά, η HudsonSoft αποφάσισε να επιστρέψει στα βασικά στοιχεία της, εφαρμόζοντας παράλληλα μερικές νέες ιδέες.



Το Bomberman World ως σύνολο θυμίζει αρκετά το αρχικό και κλασικό Bomberman. Μέχρι και πέντε παίκτες μπορούν να παίξουν μέσα στο ισομετρικό πια περιβάλλον. Αντί για 3D σχεδίαση, όπως στις προηγούμενες δύο προσπάθειες, το Bomberman World παραμένει επίπεδο στο μεγαλύτερο μέρος του. Τα πολύγωνα έχουν "πάει περίπατο", καθώς όλο το παιχνίδι είναι αποκλειστικά 2D, με τα γραφικά να εξομοιώνουν 3D περιβάλλον χρησιμοποιώντας λεπτομερή έτοιμα sprites για τους χαρακτήρες, τις βόμβες και τις εκρήξεις. Μερικοί ίσως παραπονεθείτε για το συγκεκριμένο γεγονός. Ποιος ο λόγος της επιστροφής σε παλιές μεθόδους; Το μόνο σίγουρο είναι ότι, εκμοντερνισμένο και τρισδιάστατο, το Bomberman απέτυχε. Αγνωστο είναι αν αυτό συνέβη εξαιτίας της εταιρίας ή αν το παιχνίδι από τη φύση του δεν ταιριάζει με τέτοια παρουσίαση. Μένει να δούμε πώς θα πάει τώρα...

MLB FEATURING KEN GRIFFEY JR



Ενας από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους για το Nintendo 64 επιτέλους ολοκληρώνεται. Μην απαντήσει κανείς σας "ε, και;", γιατί την έβαψε...
Η Angel Studios ίσως είναι περισσότερο γνωστή για τη συμμετοχή της στην αρχική "Dream Team", η οποία είχε αναλάβει να "αναθρέψει" το Nintendo 64 από "μωρό"... Πλησιάζει, λοιπόν, η ώρα να βγάλει επιτέλους ένα παιχνίδι, το οποίο δουλεύει από τον καιρό που το N64 λεγόταν απλώς Project Reality. Βέβαια, αυτό είχε κάνει μία σύντομη εμφάνιση στην περσινή "Electronic Entertainment Expo", αλλά την καλή πλευρά του έδειξε πριν από μια-δυο εβδομάδες στην Αγγλία, στο "Gamer's Summit" στο Redmond. Παρ' ότι το παιχνίδι θα διατεθεί στην αγορά από τη Nintendo τον Μάιο, βρίσκεται ακόμα υπό ανάπτυξη. Κλασικά πια, τα γραφικά του αποτελούνται από πολύγωνα, ενώ οι κινήσεις των παικτών έχουν γίνει με motion capturing αληθινού παίκτη. Αν και εδώ, σε αντίθεση με παρόμοια παιχνίδια, δεν θα υποστηρίζεται η υψηλή ανάλυση του Nintendo 64, εμφανισιακά -και όχι μόνο- το MLB φαντάζει πολύ εντυπωσιακό, με δικές του ιδιαιτερότητες ως παιχνίδι baseball. Ακριβώς για τον ίδιο λόγο αναμένεται να είναι ένα ιδιαίτερα απολαυστικό παιχνίδι για δύο παίκτες.



CRUISIN' WORLD



Ας πάμε λίγα χρόνια πίσω, περίπου έναν χρόνο προτού το Nintendo 64 βγει καν στην αγορά -όταν ακόμα λεγόταν Ultra 64 και ήταν απλώς μία φήμη που κυκλοφορούσε. Περίπου τότε εμφανίστηκαν το Killer Instict και το Cruisin' USA στις αίθουσες ηλεκτρονικών, ως ένας τρόπος να γίνει κάποια επίδειξη του συστήματος. Το Cruisin' USA ήταν από τους χειρότερους τίτλους που είχαν κυκλοφορήσει. Ως παιχνίδι ήταν απλώς ανεκτό, αλλά κυρίως τα γραφικά ήταν απαράδεκτα, αν αναλογιστεί κανείς το λόγο για τον οποίο βγήκε. Τελικά, ο τίτλος βγήκε και στην κανονική κονσόλα, δυστυχώς με την ίδια μοίρα. Τώρα έρχεται ο διάδοχός του που επίσης κυκλοφόρησε πρώτα ως ηλεκτρονικό - για να συνεχίσει την παράδοση, από ό,τι φαίνεται. Παρ' ότι το παιχνίδι έχει αναλάβει άλλη ομάδα, έχει καινούρια μηχανή γραφικών, καινούριες πίστες και αμάξια. Πιστέψτε μας: ίσως το μόνο καλό είναι ότι μπορούν να παίξουν μέχρι τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα. Ετσι όπως έχουν τώρα τα πράγματα, όμως, μάλλον χειρότερη θα είναι η συνέχεια παρά καλύτερη.



ΜΕ ΧΑΡΑ
ΣΑΣ ΑΝΑΚΟΙΝΩΝΟΥΜΕ ΤΗ ΓΕΝΝΗΣΗ...





Η Crave Entertainment έχει προσπαθήσει να γίνει γνωστή στον τομέα των role playing games. "Και πολύ καλά κάνει", θα σκεφτεί κάποιος, αν αναλογιστεί ότι η εταιρία απαρτίζεται από άτομα που παλαιότερα δούλευαν στη Square. Τέτοια ταλέντα δεν μπορεί να μείνουν ανενεργά για πολύ. Αναλογιζόμενοι επίσης ότι τα ίδια άτομα έχουν στο ενεργητικό τους τίτλους όπως το Secret of Evermore, δικαιολογημένα έχουμε πολύ υψηλές απαιτήσεις για το νέο κομμάτι που έρχεται.
Το Shadow Madness, λοιπόν, είναι ένα adventure για το Playstation και έχει να επιδείξει χειρισμό στο στιλ του Final Fantasy VII. Παρουσιάζεται με λεπτομερείς, πολυγωνικούς χαρακτήρες, ενώ γραφικά των backgrounds είναι υπέροχα προετοιμασμένα. Εννοείται ότι υπάρχουν και τα απαραίτητα πλέον φιλμάκια, που βοηθούν να προχωρήσει η ιστορία. Για την ώρα το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα σε αρχικό στάδιο. Οταν όμως ολοκληρωθεί (προς το τέλος του έτους), μάλλον θα μπορέσει να σας κρατήσει συντροφιά για αρκετές ώρες.



TOP TEN

Εδώ θα βρείτε τα παιχνίδια που παρουσίασαν τη μεγαλύτερη ζήτηση μέχρι την ημερομηνία κυκλοφορίας του περιοδικού.

SAVE THE GAME

1. TOMB RAIDER 2	PSX
2. FIFA 98	PSX
3. TOCA	PSX
4. TEST DRIVE 4	PSX
5. FINAL FANTASY VII	PSX
6. CRASH BANDICOOT 2	PSX
7. ACE COMBAT 2	PSX
8. MOTOR RACER	PSX
9. ABE'S ODEWORLD	PSX
10. PANDEMONIUM 2	PSX

SECTORY

1. TOMB RAIDER 2	PSX
2. FIFA 98	PSX
3. FINAL FANTASY VII	PSX
4. BROKEN SWORD 2	PSX
5. CRASH BANDICOOT 2	PSX
6. ACE COMBAT 2	PSX
7. TOCA	PSX
8. GRAND THEFT AUTO	PSX
9. CASTLEVANIA	N64
10. DIDY KONG RACING	N64

X ONE GAMES TEAM

1. NIGHTMARE CREATURES	PSX
2. AIR RACE	PSX
3. CRITICAL DEPTH	PSX
4. FIFA 98	PSX
5. ROCK'N'ROLL RACING	PSX
6. FIFA 98	N64
7. SAN FRANCISCO RUSH	N64
8. MACE	N64
9. CROC	SAT
10. ENEMY ZERO	SAT

PIXEL N.G.

Ακολουθούν τα παιχνίδια που απασχόλησαν περισσότερο τους συντάκτες του περιοδικού, οπότε ο αρχισυντάκτης αποφάσισε να τα κατασχέσει για προσωπική μόνο χρήση.

1. FINAL FANTASY VII	PSX
2. DIDY KONG RACING	N64
3. TOMB RAIDER 2	PSX
4. COLONY WARS	PSX
5. BUSHIDO BLADE	PSX
6. DUKE NUKEM 3D	SAT
7. FIFA 98	PSX
8. TOCA	PSX
9. CROC	SAT
10. BROKEN SWORD 2	PSX

AUTOBOTS,
ΟΥΣΤ ΑΠΟ 'ΔΩ!





Οι οπαδοί της Manga σειράς Robotech έχουν έναν πολύ καλό λόγο να χαίρονται ιδιαίτερα: τη μεταφορά της σειράς στο Nintendo 64 έχει αναλάβει η Gametek. Σύμφωνα με την εταιρία, το παιχνίδι είναι έτοιμο κατά 80%. Εσείς οι νέοι μην ψάχνεστε άδικα, είναι παλιά πράγματα αυτά. Θυμάστε μία σειρά με μαχητικά αεροσκάφη, τα οποία οι πιλότοι τους, ανάλογα με την περίπτωση, μετέτρεπαν σε δευτερόλεπτα σε τεράστια, πανίσχυρα -και πανέμορφα- ρομπότ;
Σε ό,τι αφορά την υπόθεση, επικεντρωνόμαστε στον Kyle Bartley, έναν επαναστάτη και μισθοφόρο. Ο πρωταγωνιστής γυρίζει εδώ κι εκεί ψάχνοντας Zentraedi σκάφη για να τα διαλύσει με τη βοήθεια του μοντέρνου Veritech μαχητικού του (με την κατάλληλη αμοιβή, βεβαίως). Η εταιρία λανσάρει το παιχνίδι ως "ολοκληρωμένο εξομοιωτή διαστήματος". Αυτό κατά βάση σημαίνει πλήρη ελευθερία κινήσεων για τον παίκτη, σε αντίθεση με παρόμοια παιχνίδια όπως το LylatWars 64. Επίσης, σημαίνει ότι αν, για παράδειγμα, είστε μπλεγμένος σε κλειστή αερομαχία και ξαφνικά ένας συνάδελφός σας σας ζητήσει να καλύψετε ένα μεταφορικό, δεν είστε υποχρεωμένοι να το κάνετε.
Η ομάδα που ανέλαβε το παιχνίδι έχει μπει σε πολύ κόπο, ώστε να πλησιάσει όσο το δυνατόν περισσότερο την αίσθηση που έδινε η σειρά. Ετσι, εμφανισιακά το Crystal Dreams είναι σχεδόν πανομοιότυπο με οποιοδήποτε επεισόδιο της σειράς. Τα πάντα, από τα μοντέλα των μαχητικών μέχρι τις τοποθεσίες για τις μάχες ή ακόμα και τις περίεργες γωνίες, οι οποίες χρησιμοποιούνταν για την κάμερα σε διάφορες μάχες, έχουν περαστεί στο παιχνίδι. Καλή τύχη!



ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Οι δύο νικητές του διαγωνισμού του τεύχους 135 είναι:

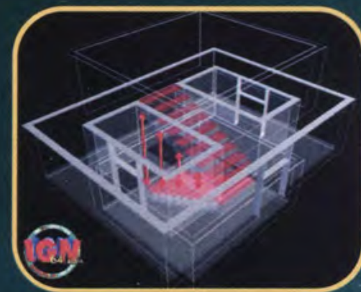
Για το Sony Playstation
Βούλγαρης Λάκης από την Κυψέλη

Για το Nintendo 64
Ρούσσος Ιωσήφ από τη Σύρο

1ος επιλαχών
Λεμονάκης Παναγιώτης από το Ηράκλειο Κρήτης

2ος επιλαχών
Πολυχρονόπουλος Βασίλης από το Δρέπανο Πατρών

Ο ΚΥΝΗΓΟΣ
ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΩΝ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ!



Ο μοναχικός Kiowa πολεμιστής πλανιέται σιωπηλά μέσα στη ζούγκλα. Ρυθμός από τύμπανα ακούγεται αχνά και από απόσταση. Η φοβερή ζέστη σε τέτοιο περιβάλλον σηκώνει αδιαπέραστη ομίχλη, η οποία καλύπτει τη λάσπη που βλέπει κανείς όπου και να κοιτάξει. Κρατώντας το μεγαλύτερο minigun που έχουμε δει τα τελευταία χρόνια, ο ήρωάς μας ξαφνικά μένει ακίνητος, κρατώντας ακόμα και την αναπνοή του. Ησυχία. Ξαφνικά, το έδαφος τρέμει. Ακούγεται ένας δυνατός βρόντος. Εσείς, ασφαλείς μπροστά στην τηλεόρασή σας, παρατηρείτε ότι το χειριστήριό σας δονείται σαν τρελό, πιάνοντας το ρυθμό γρήγορων και δυνατών πατημάτων. Μάλλον κάποιος σας πήρε χαμπάρι...
Το Turok: Dinosaur Hunter είναι περσινό παιχνίδι. Κυκλοφόρησε για το Nintendo 64, το έφτιαξε η Iguana Entertainment και το λάνσαρε στην αγορά η Acclaim. Ηταν από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της κονσόλας μέχρι σήμερα. Σε ό,τι αφορά τη συνέχειά του, η εταιρία μάλλον πράγματι προσπαθεί να κάνει βελτιώσεις. Σύμφωνα με το σενάριο, πριν από αρκετό καιρό ένα διαστημόπλοιο έπεσε στη Γη - και, φυσικά, μετέφερε κάτι, το οποίο θα μπορούσε να ήταν πολύ επιβλαβές για τον πλανήτη. Στη συγκεκριμένη περίπτωση επρόκειτο για ένα τσούρμο από εξωγήινους πολεμιστές, με αρχηγό τους τον Primagen, έναν από τους χειρότερους κακοποιούς που υπήρξαν ποτέ. Αν και ο ίδιος παραμένει παγιδευμένος στο σκάφος, καταφέρνει να απελευθερώσει τη στρατιά του και στη συνέχεια αρχίζει να μετατρέπει τους δεινόσαυρους σε φονικές μηχανές. Σε γενικές γραμμές, αναφερόμαστε σε ένα 3D shoot'em up πρώτου προσώπου, όμοιο ακριβώς με το προκάτοχό του. Το πρώτο Turok, όμως, προϋπέθετε και μία σημαντική επένδυση από τη μεριά του παίκτη, η οποία είχε τη μορφή ατέλειωτων εξερευνήσεων. Τα αρχικά επίπεδα ήταν τεράστια (γεγονός που θα μπορούσε να ήταν πολύ καλό...) και άδεια στο μεγαλύτερο μέρος τους, ενώ οι μάχες σπάνιζαν. Αυτή τη φορά φαίνεται ότι οι κατασκευαστές μερίμνησαν να εξαλείψουν το συγκεκριμένο ελάττωμα εξαρχής, οπότε μάλλον θα έχουμε περισσότερη δράση και λιγότερη εξερεύνηση. Επίσης, στην προκειμένη περίπτωση θα υπάρξουν επίπεδα τα οποία θα επισκεφθούμε πολλές φορές για να βρούμε κάποια αντικείμενα ή να ανοίξουμε ένα νέο πέρασμα.
Τα γραφικά του παιχνιδιού θα έχουν επίσης βελτιωθεί (αν νομίζει κάποιος ότι αυτό είναι δυνατό). Η Acclaim μας έχει υποσχεθεί ομαλή κίνηση, εκπληκτικά οπτικά εφέ (όποιος έχει δει τις εκρήξεις από τα όπλα στο παιχνίδι θα καταλάβει ότι δεν αστειεύονται) και εξελιγμένο σύστημα φωτισμού. Επιπλέον, πολύ σημαντικό είναι ότι μάλλον θα ξεφορτωθούμε την απαράδεκτη ομίχλη του Turok 1, η οποία περιόριζε σημαντικά (επίτηδες) την απόσταση που κάλυπταν τα γραφικά. Τέλος, θα χρησιμοποιηθούν μερικά ωραία προγραμματιστικά κολπάκια, ώστε να καλυφθεί ο πολυγωνικός χαρακτήρας των πλασμάτων. Γράφοντας για πλάσματα, αναφέρουμε ότι το παιχνίδι θα είναι γεμάτο από αυτά, με περισσότερα από σαράντα διαφορετικά, καλύπτοντας και την πιο αρρωστημένη φαντασία. Στο μεταξύ η Iguana μας έχει εγγυηθεί ότι θα υποστηρίζεται το Rumble Pack, οπότε η συνολική εμπειρία θα είναι σίγουρα πιο ολοκληρωμένη. Το Turok 2 θα βγει σε cartridge των 96MB, δηλαδή σχεδόν διπλάσιο από τα 64MB του προκατόχου του. Σε συνδυασμό με νέες τεχνικές συμπίεσης δεδομένων, οι οποίες αυξάνουν την προαναφερθείσα χωρητικότητα κατά 40%, είναι προφανές ότι αυτή τη στιγμή αναφερόμαστε σε ένα τεράστιο παιχνίδι, το οποίο επιπλέον ίσως αποτελέσει τον πρώτο Golden Eye's killer!



MICROGAMES

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ CLUB ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΡΥΝΗΣ 44

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

200 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PLAYSTATION!!!

ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ CD-ROM

100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SEGA SATURN!!!

200 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE!!!

ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ
AME BOY - GAME GEAR + M. SYSTEM!!!

100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SNES

GAME BOY MTX+ GAME
SNES MTX+ GAME
MEGA DRIVE+ GAME
GAME GEAR MTX+ GAME

ΠΩΛΗΣΕΙΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΣΤΙΣ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ
ΤΙΜΕΣ!!!

Τηλεφωνήστε τώρα στο
7260761 &
Fax: 7010430

ΕΙΔΗΣΗ

ΣΤΟ MICRO GAMES ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΤΟ ΠΡΩΤΟ **ADVENTURE CLUB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!**
ΕΧΟΥΜΕ ΗΔΗ 40 ΜΕΛΗ & ΣΥΝΕΧΩΣ ΑΥΞΑΝΟΜΑΣΤΕ.
ΕΠΙΣΗΣ, ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ADVENTURES.
ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΚΙ ΕΣΕΙΣ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΝΕΤΕ ΠΡΩΤΟΙ ΑΠΟ ΟΛΟΥΣ ΤΑ ADVENTURES ΣΕ PSX - SATURN - & CD-ROM ΚΑΙ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΤΕ ΣΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ - ΔΩΡΑ - ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ, ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΗ ΣΤΟ CLUB ΜΑΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430. ΙΣΧΥΕΙ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

ΦΙΛΟΙ
του SATURN,
100 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΝΕΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ
CALL NOW!

ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ
10.00 π.μ. - 15.30 μ.μ.
17.30 μ.μ. - 21.00 μ.μ.

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

SYNDICATE WARS	7.00
NBA LIVE 97	7.00
RESIDENT EVIL	8.00
JACK IS BACK	8.00
WING COMMANDER III	3.00
INDEPENDENCE DAY	7.00
ALIEN TRILOGY	5.00
EXCALIBUR	7.00
SWAGMAN	7.00
FIGHTING FORCE	10.00
ODDWORLD	10.00
MDK	10.00
MACHINE HUNTER	8.00
RUGBY	6.00
KINGSFIELD	6.00
HYPER TENNIS	5.00
TIME COMMANDO	8.00
MADDEN 97	5.00
4-4-2	6.00
FIFA 97	5.00
MECKWARRIOR 2	8.00
MYST	8.00
F1	8.00
PO'ED	5.00
SOUL BLADE	9.00



+ 2 JOYPADS
56.900!!!



52.900!!!



58.900!!!

MICRO-GAMES



ΦΙΛΟΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ!!!
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΣΑΣ ΔΩΡΕΑΝ ΚΩΔΙΚΟΙ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ CLUB

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ!!! ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΑΠΟ 5.000!!!
GAMES ΓΙΑ MASTER SYSTEM & GAME BOY ΜΟΝΟ 3.000!!!

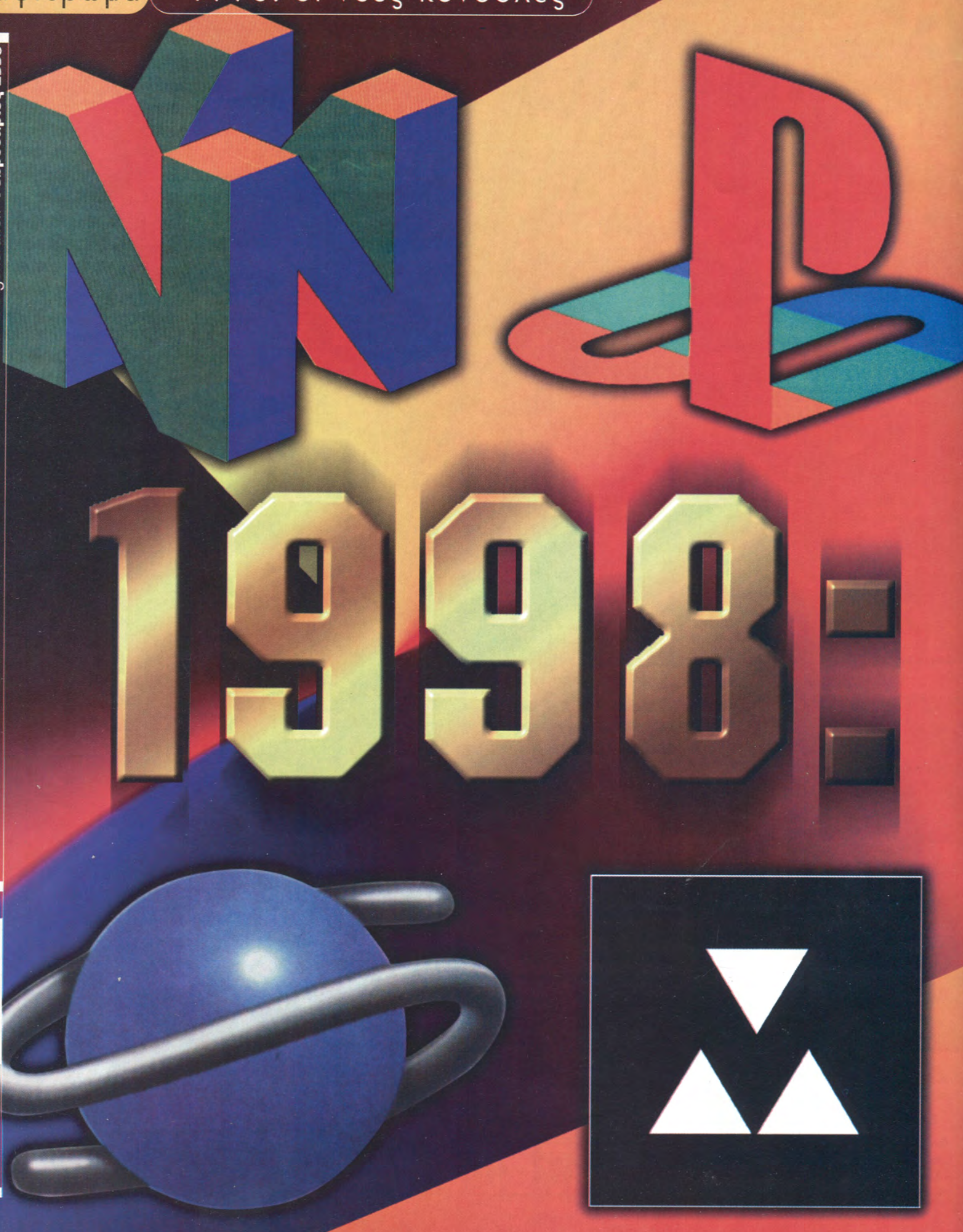
Φρύνης 44, Παγκράτι
ΤΗΛ.-FAX: 7260761 & 7010430


NINTENDO 64
Only For
Μια ξέφρενη κούρσα
με αμέτρητες παγίδες
Cruis'n USA
Σφίξε γερά το τιμόνι,
πάτα τέρμα το γκάζι!
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1
2
Μόνο 15.900 δρχ.
NORTEC A.E. Επίσημος αντιπρόσωπος NINTENDO - Αλεξανδρουπόλεως 8 Μεταμόρφωση - Τηλ.: 2850681
CHOOSE RACE
US 101
PLAYER 2 PRESS START



SnowBoard Kids
NINTENDO
Only For
Χιόνι παντού...
Παγίδες παντού...
Απέραντες Χιονισμένες Βουνοκορφές
Επικίνδυνες τεραστιες χιονοστιβάδες
Μυστηριώδεις χιονάνθρωποι
Δεινόσαυροι που παγώνουν το αίμα
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1 2 3 4
RUMBLE PAK
Μόνο 15.900 δρχ
NORTEC Α.Ε. Επίσημος αντιπρόσωπος NINTENDO - Αλεξανδρουπόλεως 8 Μεταμόρφωση - Τηλ.: 2850681

Του Γιώργου Κουρκουτά



ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

ΕΚΕΙ ΠΟΥ Η ΑΓΟΡΑ ΤΩΝ GAME CONSOLES ΕΙΧΕ ΟΜΑΛΟΠΟΙΗΘΕΙ ΚΑΙ ΟΛΟΙ ΞΕΡΑΝΕ ΠΟΥ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΟΥΜΕ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΟΥΣΑΜΕ, ΑΡΧΙΣΑΝ ΟΙ ΟΜΟΒΡΟΝΤΙΕΣ: RISC, MIPS, 128BIT & VIRTUAL REALITY ΑΠΟ ΤΗ ΝΕΑ ΦΟΥΡΝΙΑ GAME CONSOLES, Η ΟΠΟΙΑ ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΠΥΡΕΤΩΔΩΣ. Η ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΥ ΔΙΑΝΥΟΥΜΕ ΜΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΕΙ ΠΟΛΛΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ. ΑΠΟ ΤΗ ΜΙΑ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ SEGA ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΓΝΩΣΤΗ VM LABS, ΟΙ ΟΠΟΙΕΣ ΘΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΝ ΝΕΕΣ ΠΑΝΙΣΧΥΡΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ, ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΤΗ NINTENDO, Η ΟΠΟΙΑ ΕΤΟΙΜΑΖΕΙ ΠΥΡΕΤΩΔΩΣ ΤΟ DD64 ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΗΣ. Η ΔΕ SONY ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΛΟΓΟ ΝΑ ΒΙΑΣΤΕΙ, ΑΦΟΥ ΤΟ PLAYSTATION ΠΟΥΛΑ ΑΚΟΜΑ ΣΑΝ ΤΡΕΛΟ. ΤΟ ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΜΑΣ ΕΧΕΙ ΧΩΡΙΣΤΕΙ ΣΕ ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΦΙΕΡΩΜΕΝΑ ΣΤΙΣ ΤΡΕΙΣ ΜΕΓΑΛΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΡΙΕΣ HARDWARE SONY, SEGA & NINTENDO ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΓΝΩΣΤΗ VM LABS, Η ΟΠΟΙΑ ΠΛΑΣΑΡΕΤΑΙ ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΤΟΥΣ.

SONY
Κωδικό όνομα: Oracle

Οι μέχρι στιγμής πληροφορίες για τη νέα κονσόλα της Sony είναι σχεδόν ανύπαρκτες. Το αρχηγείο της Sony κρατά επτασφράγιστο το φάκελο PSX2. Και καλά κάνει, βέβαια. Δεν υπάρχει κανένας λόγος βιασύνης, αφού οι πωλήσεις του Playstation πάνε καλύτερα από ποτέ. Μέσα στο 1998 προβλέπεται να πουληθούν δύο εκατομμύρια Playstations στην Ευρώπη, ενώ ετοιμάζονται 150(!) νέοι τίτλοι. Η εταιρία, λοιπόν, απλώς περιμένει να δει τι θα κάνουν οι ανταγωνιστές της. Το μόνο σίγουρο είναι ότι ετοιμάζεται ένα νέο μηχάνημα, κάτι που η Sony έχει αφήσει να διαρρεύσει προς τα έξω. Παρ' ότι υπάρχουν ορισμένες αναφορές και φωτογραφίες στο Internet σχετικά με το νέο PSX, ωστόσο μάλλον πρόκειται για προτάσεις και επιθυμίες διάφορων κατόχων της γκρι κονσόλας και δεν έχουν καμία σχέση με την πραγματικότητα.

ΧΡΟΝΟΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ

ΙΟΥΝΙΟΣ 1998: ΑΠΙΘΑΝΟ
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1998: ΑΠΙΘΑΝΟ
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1998: ΑΠΙΘΑΝΟ
ΜΑΡΤΙΟΣ 1999: ΠΙΘΑΝΟ
ΙΟΥΝΙΟΣ 1999: ΠΟΛΥ ΠΙΘΑΝΟ
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1999: ΒΕΒΑΙΟ

ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

ΟΝΟΜΑ: ORACLE
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ: 128BIT
CPU: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
CUSTOM CPUs: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΟ ΜΕΣΟ: DVD DRIVE, MINI DISC
ΕΞΟΔΟΙ: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ PLAYSTATION

Βέβαια, οι πληροφορίες που αναφέρουν ότι το PSX2 θα έχει DVD drive ή mini disc είναι πολύ πιθανό να γίνουν πραγματικότητα. Υπάρχει επίσης μεγάλη πιθανότητα η αρχιτεκτονική να είναι 128bit, καθώς ήδη το Nintendo είναι 64bit αλλά και η νέα κονσόλα της Sega θα περάσει κατευθείαν στα 128bit από τα 32bit. Αφού, λοιπόν, η Sony θα έχει στα χέρια της όλες τις άλλες κονσόλες, θα εμφανίσει ένα μηχάνημα λίγο ή πολύ ισχυρότερο από τα ανταγωνιστικά. Τέλος, θα ήθελα να αναφέρω άλλη μια -παλαιότερη- φήμη, η οποία θέλει τη Sony να μην παρουσιάζει ένα εντελώς νέο μηχάνημα, αλλά να αναβαθμίζει το ήδη υπάρχον. Κάτι τέτοιο, όμως, μάλλον δεν θα συμβεί.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΟ ΜΟΝΟ ΣΙΓΟΥΡΟ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ TEKKEN 3.



Οχι, δε πρόκειται για το Oracle. Απλά είναι μιά πρόταση από "τρελαμένους" κατόχους PSX.

SEGA
Katana power

Στο στρατόπεδο της Sega τα πράγματα είναι πιο ξεκάθαρα. Η Sega Αμερικής έχει ανακοινώσει

ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Ονομα: Katana
Αρχιτεκτονική: 128bit
CPU: Hitachi SH-4
Custom CPUs: PowerVR 2
Ταχύτητα: 200MHz
Λειτουργικό σύστημα: Microsoft CE (;)
Αποθηκευτικό μέσο: 4x CD-ROM
Εξοδοι: Super VHS, modem
Χαρακτηριστικά: Yamaha ARM 7 sound chip, 8MB RAM, 8MB VRAM, 2MB Sound RAM, 1.500.000 πολύγωνα/δευτερόλεπτο.



ότι ετοιμάζει ένα νέο μηχάνημα, το οποίο θα παρουσιαστεί στις αρχές του 1999. Οι μέρες του Saturn είναι μετρημένες και η Sega δεν προτίθεται να μείνει χωρίς νέο μηχάνημα αλλά και χωρίς νέο software μέχρι τις αρχές του 1999. Στα προηγούμενα τεύχη σάς είχαμε -κατά

ΧΡΟΝΟΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ

Ιούνιος 1998: Απίθανο
Σεπτέμβριος 1998: Πολύ πιθανό
Δεκέμβριος 1998: Βέβαιο
Μάρτιος 1999: Πιθανό
Ιούνιος 1999: Απίθανο
Σεπτέμβριος 1999: Απίθανο

αποκλειστικότητα- ανακοινώσει ότι η νέα κονσόλα της Sega θα είναι 128bit. Αν και δεν υπάρχει ακόμα επίσημη επιβεβαίωση, όλα δείχνουν ότι προς τα εκεί κατευθυνόμαστε. Η συνεργασία της Sega με τη Microsoft, παρ' ότι δεν έχει ανακοινωθεί επίσημα, είναι γεγονός.

GAME DEVELOPERS

● Sega ● Acclaim ● Adeline ● Argonaut ● Ascii ● Capcom ● Climax ● Core ● EA ● Epic ● Fox Interactive ● GameArts ● Gremlin ● Id ● Imagineer ● Kalisto ● Konami ● Lobotomy ● Midway ● Shiny

Αυτό σημαίνει ότι το Katana (αυτό είναι το όνομα της νέας κονσόλας μέχρι στιγμής) θα έχει λειτουργικό σύστημα τα Windows CE, σε κάποια ειδική έκδοση βέβαια. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με την επιλογή του PowerVR chip set -το οποίο υποστηρίζει το OpenGL format της Silicon Graphics- αλλά και την ύπαρξη δικτυακής υποστήριξης, σημαίνει ότι το Katana

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα σίγουρα μέχρι στιγμής είναι τα Virtua Fighter 3, Super GT και Virtual On 2, καθώς και οι top τίτλοι όλων των προαναφερθέντων developers.

θα μπορεί να επικοινωνεί άμεσα με ένα PC, για παιχνίδια μέσω δικτύου. Επίσης, τα παιχνίδια του θα μπορούν πολύ εύκολα να μεταφερθούν στα PCs και το αντίθετο. Ολα τα στοιχεία δείχνουν ότι το Katana θα παρουσιαστεί μέσα στο 1998, κατά πάσα πιθανότητα στο "Δεύτερο Tokyo Game Show". Ταυτόχρονα με την εμφάνισή του θα παρουσιαστούν δεκάδες τίτλοι, καθώς ήδη αρκετοί developers έχουν στην κατοχή τους ένα σύστημα για ανάπτυξη νέων τίτλων. Η αιχμή του δόρατος σε ό,τι αφορά τα παιχνίδια σίγουρα θα είναι τα τρομερά Model 3 coin-op της Sega. Αν και το Model 3 step 2 (περισσότερες πληροφορίες στα "Console News") θα είναι ισχυρότερο από το Katana όσον αφορά στα πολύγωνα αλλά και στα εφέ, οι μεταφορές στη νέα κονσόλα της Sega θα πλησιάζουν πολύ τα coin-op. Αυτή τη φορά η Sega φαίνεται να έχει μάθει το μάθημά της. Το Katana θα είναι πανίσχυρο, θα έχει την υποστήριξη της Microsoft, δεκάδες τίτλοι θα υπάρχουν έτοιμοι ταυτόχρονα με την εμφάνισή του, ενώ η τιμή του δεν θα ξεπερνά τα \$350 (100.000 δρχ.). Υπάρχουν όλες οι προϋποθέσεις για να τα βάλει με την αυτοκρατορία της Sony.

NINTENDO
Eνα disk drive για το N64

Το Nintendo 64 ήδη έχει ταράξει τα νερά των video games, χάρη στα φοβερά γραφικά του και την ευκολία με την οποία χειρίζεται τους πολύπλοκους τρισδιάστατους κόσμους των παιχνιδιών. Η απόφαση της Nintendo να χρησιμοποιήσει cartridges, αντί του standard πλέον CD-ROM, έχει δημιουργήσει αρκετά προβλήματα στις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών, γιατί το cartridge έχει πολύ περιορισμένο χώρο σε σχέση με το CD-ROM. Η παρουσίαση του 64DD θα αλλάξει το τοπίο, αφού τα επιπλέον 64MB αποθηκευτικού χώρου δίνουν την απαραίτητη ευχέρεια στους προγραμματιστές. Το 64DD θα είναι μια συσκευή στο μέγεθος του N64 και θα τοποθετείται κάτω από την κονσόλα. Στην ουσία είναι drive μαγνητικού δίσκου όπως τα πολύ γνωστά Zip drives. Οι δισκέτες του 64DD θα είναι επανεγγράψιμες και θα μπορούν να συνδυαστούν με τα κανονικά cartridges. Αυτό σημαίνει ότι οι εταιρίες θα έχουν τρεις επιλογές για να παράγουν ένα παιχνίδι για το N64/64DD: μόνο cartridge, συνδυασμός cartridge/disk,

ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Ονομα: 64DD
Αρχιτεκτονική: -
CPU: -
Custom CPUs: -
Ταχύτητα: -
Λειτουργικό σύστημα: -
Αποθηκευτικό μέσο: Επανεγγράψιμος μαγνητικός δίσκος
Εξοδοι: Modem, networking
Χαρακτηριστικά: Built in ROM, real time clock, 4MB expansion RAM που θα δώσει στο N64 συνολικά 8MB RAM.

μόνο disk. Το 64DD μπορεί να χρησιμοποιηθεί για updates των υπάρχοντων παιχνιδιών - για παράδειγμα, μπορεί να περιέχει νέα επίπεδα μιας περιπέτειας, νέες ποδοσφαιρικές ομάδες κ.ο.κ. Επίσης, η μοναδική δυνατότητα

ΧΡΟΝΟΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ

Ιούνιος 1998: Πιθανό
Σεπτέμβριος 1998: Βέβαιο
Δεκέμβριος 1998: Απίθανο
Μάρτιος 1999: Απίθανο
Ιούνιος 1999: Απίθανο
Σεπτέμβριος 1999: Απίθανο

επανεγγραφής σημαίνει ότι σε μια περιπέτεια, λόγου χάριν, αν κόψετε ένα δέντρο και το αφήσετε εκεί, ακόμα και αφού κλείσετε και ξανανοίξετε την κονσόλα σας, θα βρείτε το κομμένο δέντρο στην ίδια θέση. Τα στοιχεία του παιχνιδιού είναι δυνατό να σωθούν στη δισκέτα, δίνοντας νέα τροπή στο gameplay. Ομως εκεί, όπου τα παιχνίδια θα πάρουν εντελώς νέα διάσταση, θα είναι όσον αφορά τη δυνατότητα εγγραφής εξωτερικών εικόνων από εσάς τη δισκέτα, καθώς και στη χρησιμοποίησή τους στα παιχνίδια. Φανταστείτε ένα fighting game, όπου οι μαχητές θα έχουν το πρόσωπό σας! Με μια εξωτερική συσκευή θα κάνετε capture μια εικόνα του προσώπου σας και, αφού θα την επεξεργάζεστε στο Mario Artist, θα την αποθηκεύετε στο 64DD και στη συνέχεια θα την εισάγετε στο παιχνίδι. Αν η συγκεκριμένη συσκευή δεν έχει τις



ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

● Cabbage (virtual creatures simulator) ● Derby Stallion (εξομοιωτής ιπποδρομιών) ● Donkey Kong 64 (Χωρίς σχόλια) ● DT ● Fire Emblem 64 (Strategy) ● F-Zero ● X-Pansion Disk ● Hybrid Heaven (Action Adventure) ● Legend of Zelda ● DD ● Mario Artist (Επεξεργασία εικόνας) ● Mother 3 (RPG) ● Mysterious Dungeon (RPG) ● Ogre Battle 64 (RPG) ● Project Cairo (RPG) ● SimSity ● 64 SimCopter 64 ● Super Mario 64 ● 2 Super MArio RPG 2

συνηθισμένες καθυστερήσεις και η τιμή της δεν ξεπεράσει τα $80-$100 (περίπου 30.000 δρχ.), θα δώσει μεγάλη ώθηση στο ήδη πολύ καλό N64.

VM LABS
Project X

Η έκπληξη έρχεται από μια σχετικά άγνωστη εταιρία με έδρα την Καλιφόρνια των Η.Π.Α. Στη χειμερινή έκθεση "CES" εξέπληξε τους πάντες, με την παρουσίαση μιας νέας πλατφόρμας παιχνιδιών με καταπληκτικά χαρακτηριστικά. Η παρουσίαση που έγινε στους δημοσιογράφους ήταν ένα PC Tower, το οποίο περιείχε το σύστημα ανάπτυξης με την ονομασία Project X. Μέσω ενός ειδικά διαμορφωμένου N64 pad, οι παρευρισκόμενοι μπορούσαν να παίξουν το γνωστό Doom. Σύμφωνα με πληροφορίες που έδωσαν οι κύριοι της VM Labs, η συγκεκριμένη μεταφορά έγινε μέσα σε δύο μέρες(!) και χρησιμοποιούσε μόνο το 15% από τη δύναμη του hardware! Το Doom "έτρεχε" ομαλότατα με γραφικά επιπέδου PC.

Αν και δεν έγινε καμία αναφορά στα χαρακτηριστικά του hardware, αναφέρθηκε ότι η δύναμη του Project X θα είναι τόσο μεγάλη, ώστε τα πολύγωνα των παιχνιδιών θα μπορούν να έχουν φυσικές όψεις(!). Δυστυχώς, η VM Labs συντηρεί ηθελημένα ένα πέπλο μυστηρίου γύρω από το νέο δημιούργημά της, κάτι που φαίνεται και στο Internet site της. Τελευταίες πληροφορίες, οι οποίες μας έρχονται από την Αμερική, αναφέρουν

ΧΡΟΝΟΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ

Ιούνιος 1998: Απίθανο
Σεπτέμβριος 1998: Πιθανό
Δεκέμβριος 1998: Πολύ πιθανό
Μάρτιος 1999: Βέβαιο
Ιούνιος 1999: Απίθανο
Σεπτέμβριος 1999: Απίθανο

ότι το Project X θα έχει DVD ROM drive και θα περιέχει γεννήτρια ειδικών εφέ, η οποία θα παράγει εντυπωσιακότατες εικόνες ακολουθώντας τα μουσικά κομμάτια. Κάτι παρόμοιο είχε και το Jaguar της Atari. Άραγε πρόκειται για μια νέα υπερδύναμη ή για άλλη μια κονσόλα, η οποία θα έχει την τύχη του Jaguar και του 3DO; Μόνον ο χρόνος θα δείξει...



ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Ονομα: Project X
Αρχιτεκτονική: Δεν υπαρχουν στοιχεια
CPU: Δεν υπαρχουν στοιχεια
Custom CPUs: Δεν υπαρχουν στοιχεια
Ταχύτητα: Δεν υπαρχουν στοιχεια
Λειτουργικό σύστημα: Δεν υπαρχουν στοιχεια
Αποθηκευτικό μέσο: DVD ROM
Εξοδοι: Δεν υπαρχουν στοιχεια
Χαρακτηριστικά: Δεν υπαρχουν στοιχεια

ΚΑΙ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΣΑΣ ΕΓΙΝΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

ΤΟ ΠΡΩΤΟ GAMER'S CLUB ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ!!!

Τα μάθατε τα νέα; Το "PIXEL Next Generation", το "PC Master" και το Game Net ιδρύουν το 1ο Gamer's Club και οι εγγραφές αρχίζουν από τώρα.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ GAMER'S CLUB;

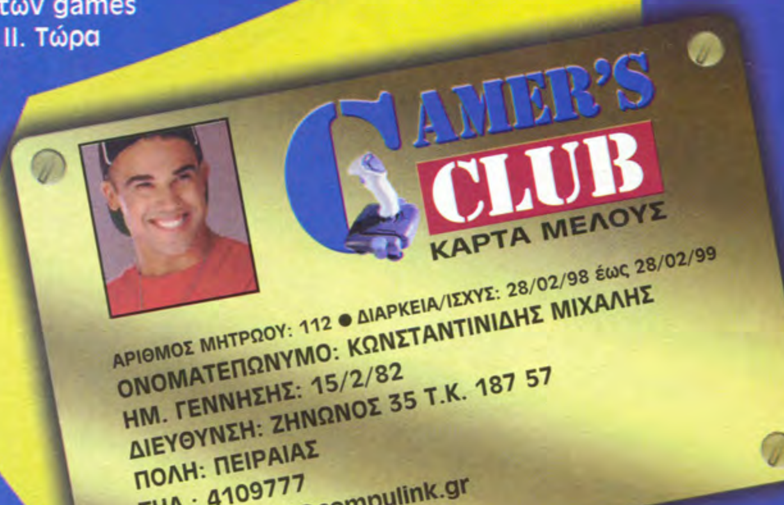
Μία μοναδική λέσχη για εκλεκτούς τύπους σαν κι εσένα, που αναζητούν νέους τρόπους έκφρασης, επιθυμούν να αποκτήσουν προνόμια που άλλοι δεν θα έχουν και να συναναστρέφονται άλλους gamers με τους οποίους θα έχουν σίγουρα πολλά να μοιραστούν. Εδώ, φίλοι μου, θα συγκεντρωθεί η "αφρόκρεμα" των gamers για να γράψουν ιστορία...

ΤΙ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΠΑΡΕΧΕΙ Η ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ ΤΟΥ GAMER'S CLUB;

Να η ευκαιρία για εσένα που είσαι λάτρης των games και θέλεις να λάβεις μέρος στο Grand Prix II. Τώρα με την κάρτα μέλους του Gamer's Club θα έχεις τη δυνατότητα να συμμετάσχεις στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού, χωρίς να χρειαστεί να περάσεις από τον προκριματικό γύρο. (ΚΑΛΟΟΟ!!!)

Και αν αυτό δεν σου φθάνει για να γίνεις αμέσως μέλος, άκουσε κι αυτά:

- Προνομιακή συμμετοχή σε όλες τις εκδηλώσεις που θα πραγματοποιούνται κατά περιόδους.
- Μεγάλες εκπτώσεις και ειδικές προσφορές που θα παρέχονται τακτικά από την Compupress ειδικά για τα μέλη του Gamer's Club.



ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΩ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ GAMER'S CLUB;

Στείλε τώρα το δελτίο εγγραφής μέλους μαζί με μία πρόσφατη φωτογραφία σου, αφού συμπληρώσεις τα στοιχεία σου, και σε λίγες μέρες η ταυτότητα μέλους θα είναι στο σπίτι σου.

GAMER'S CLUB
ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΜΕΛΟΥΣ

PXL

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: GAMER'S CLUB, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....ΗΜ. ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ.................

ΤΗΛ.: ....E-MAIL: ....



GRAN TURISMO

Του Μένη Μαλαξιανάκη

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Sony Computer Entertainment
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί (Εισαγωγής, Ιαπωνία)

Single Player
Multiplayer
Sterring/Analogue
Memory Card
Split Screen
Dual Analogue

THE BIG GAME















Ο κοσμος των παιχνιδιων αγωνων ταχυτητας αλλαζει για παντα, υστερα απο αυτο το παιχνιδι. Βρειτε το γιατι...





Το TVR Cerebera είναι ένα πολύ δυνατό και εύκολο στο χειρισμό αυτοκίνητο. Μπορείτε σχετικά εύκολα να το κάνετε να στηρίζεται μόνο στις δύο ρόδες.



Ουάου! Αυτό είναι το Gran Turismo: μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια, ελάχιστο pixelising από τα πολύγωνα και υπέροχα, πανίσχυρα αυτοκίνητα.

Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας!

Η Namco έχει χάσει το θρόνο της. Είναι πλέον επίσημο και επιβεβαιωμένο! Η εταιρία κυριαρχούσε από το ξεκίνημα της κυκλοφορίας του Playstation τον Δεκέμβριο του 1994, κατασκευάζοντας τα καλύτερα -και τα περισσότερα- παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτων. Ανάμεσά τους βρισκόταν ο αδιαμφισβήτητος αρχηγός για τα παιχνίδια του είδους Ridge Racer, ενώ αργότερα ακολούθησε το γρηγορότερο και με δυνατότητα διασύνδεσης Ridge Racer Revolution. Στη συνέχεια ήρθε η καλύτερη στιγμή της σειράς με το Rage Racer. Ο συγκεκριμένος τίτλος συνδύαζε ευφυέστατα την αγορά και τη γενικότερη διαμόρφωση του αυτοκινήτου σύμφωνα με τα γούστα του παίκτη, κρατώντας παράλληλα όλα τα στοιχεία που έκαναν τα προηγούμενα παιχνίδια κορυφαία στο είδος τους. Τώρα, όμως, η Namco μπορεί να ξεχάσει την παλιά δόξα και την κυριαρχία της στον τομέα. Μια κυριαρχία, την οποία δεν έχασε ούτε από τη Square, ούτε από την Psygnosis, αλλά από τον Kazunori Yamauchi. Ο ιδιοφυής δημιουργός που κρύβεται πίσω από το Gran Turismo, με τη βοήθεια μερικών σπουδαστών της Sony Computer Entertainment Ιαπωνίας, κατάφερε να φτιάξει το μεγαλύτερο, καλύτερο και πιο εντυπωσιακό παιχνίδι αγώνων όλων των εποχών. Έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που προσφέρει αξεπέραστο gameplay, κυρίως χάρη σε τρία βασικά στοιχεία: εντυπωσιακό





Καθώς τα αυτοκίνητα επιβαρύνουν τις αναρτήσεις τους, δίνουν την αίσθηση ότι είναι αρκετά σταθερά και ισχυρά μηχανήματα.



Η περιορισμένη έκδοση του FTO της Mitsubishi. Μοντέλο γρηγορότερο από αρκετά αεροπλάνα!



Μια ματιά στα νώτα σας μπορεί να σας διαβεβαιώσει πως κανείς δεν θα διεκδικήσει τη δεύτερη θέση, όταν ρίξετε το προπορευόμενο Viper στους φράχτες.



Πανέμορφο -όπως και στην πραγματικότητα- το θηρίο των δύο τόνων DB7, μοντέλο της Aston Martin, δείχνει να αισθάνεται κάπως άβολα, καθώς συναγωνίζεται ελαφρύτερα sport αμάξια.



Ο ημιδιαφανής καπνός, τον οποίο αφήνουν τα ελαστικά, επιβραδύνει κάπως το frame rate, ιδιαίτερα αν βγαίνει συνεχώς. Για αυτό μην κάνετε πολλά σπινιαρίσματα. (Να δούμε αν αυτή η λεπτομέρεια θα έχει διορθωθεί στην PAL έκδοση του παιχνιδιού.)



Για να μπορέσει να διατηρηθεί το frame rate σε ανεκτά επίπεδα με αυτά τα πολύπλοκα 3D αντικείμενα, οι υπόλοιποι ανταγωνιστές σας λείπουν στα διπλά παιχνίδια. Ωστόσο και πάλι το gameplay είναι τρομερό!

ρεαλισμό, αξεπέραστα γραφικά και τη δυνατότητα να ξοδέψετε πολλά λεφτά...

Λαβετε Θεσεις

Μόλις φορτώσει το CD, μπορείτε να απολαύσετε έναν γρήγορο arcade-στιλ αγώνα ή να ξεκινήσετε καριέρα στους αγώνες ταχύτητας, μέσα από τις ατελείωτες επιλογές που σας προσφέρει το Grand Turismo. Πάντως, το καλύτερο που έχετε να κάνετε, αρχικά είναι να προτιμήσετε το Arcade mode. Ετσι θα συνηθίσετε στην αίσθηση της κούρσας και θα αποφύγετε να χαθείτε, καθώς είναι πάρα πολλά όλα όσα παρέχει το παιχνίδι. Επιλέγοντας Single Race από το menu του Arcade mode, περνάτε στην παρουσίαση και επιλογή του αμαξιού που θα προτιμήσετε, μέσα από έναν κατάλογο έξι κορυφαίων εταιριών στο χώρο της αυτοκινητοβιομηχανίας (Toyota, Mitsubishi, Mazda κ.λπ). Ο αριθμός διαθέσιμων από κάθε εταιρία αυτοκινήτων διαφέρει. Συνολικά, υπάρχουν περίπου σαράντα αμάξια από τα οποία μπορείτε να διαλέξετε, ενώ έχετε την ευκαιρία να τα οδηγήσετε, προτού ακόμα ξεκινήσετε κανονικά τους αγώνες. Είναι δύσκολο να επιλέξετε από μια τέτοια ποικιλία υπέροχων αυτοκινήτων. Οταν τελικά πάρετε όποιο θεωρήσετε αρκετά δυνατό, μπορείτε επίσης να διαλέξετε το χρώμα του (τα χρώματα προέρχονται από τον πραγματικό κατάλογο των εταιριών) καθώς και το είδος του σασμάν που προτιμάτε (χειροκίνητο ή αυτόματο). Στον αγώνα τώρα, η εξαιρετικά ρεαλιστική αίσθηση του παιχνιδιού θα σας αφήσει με το στόμα ανοιχτό. Συμπεριλαμβανόμενου και του δικού σας, συνολικά τρέχουν έξι αμάξια σε κάθε αγώνα. Ολα έχουν ό,τι καλύτερο έχει εμφανιστεί ποτέ στο Playstation σε textures, χρώματα και γενικότερη παρουσία και κίνηση. Οι καμπύλες, το εσωτερικό και τα σήματα των αυτοκινήτων είναι ακριβώς εκεί που πρέπει, ενώ, αν κοιτάξετε προσεκτικότερα, θα μπορέσετε να διακρίνετε ακόμα και τις αυλακώσεις των ελαστικών! Το καλύτερο από όλα, όσον αφορά στην τέρψη των ματιών σας, έρχεται υπό τη μορφή μιας καινούριας τεχνικής, η οποία ακούει στο όνομα "environmental mapping" και έχει εφαρμοστεί στα οχήματα. Το αποτέλεσμα είναι μια ρεαλιστική γυαλάδα που, μαζί με τις κινούμενες αντανακλάσεις του αυτοκινήτου, δίνει την αίσθηση ενός στιβαρού, γυαλιστερού αντικειμένου, σαν να βρίσκεται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος σε μια έκθεση αυτοκινήτου. Σίγουρα τα όνειρα πολλών πωρωμένων του είδους που ήθελαν τα αμάξια να είναι έτσι σε ένα απλό video game γίνονται πραγματικότητα. Αλλωστε, αυτός είναι ο βασικότερος λόγος για τον οποίο θα κολλήσετε με την πρώτη ματιά.

Ετοιμοι

Ολα αυτά, βέβαια, μέχρι να τελειώσετε τον πρώτο αγώνα σας και να παρακολουθήσετε το replay σε στιλ τηλεοπτικής μετάδοσης. Τότε πια θα την πατήσετε στα σίγουρα και θα αρχίσετε να καταλαβαίνετε το βαθμό του ρεαλισμού που έχει να επιδείξει το Gran Turismo. Εχετε την ευκαιρία να δείτε πόσο απόλυτα πειστική είναι η κίνηση των αυτοκινήτων, από τα σπινιαρίσματα (αφήνουν πίσω τους όσο καπνό χρειάζεται κάθε φορά) μέχρι την κίνηση και την επιβάρυνση της ανάρτησης και των ελαστικών από τις δυσκολίες του αγώνα. Είναι απίστευτα πραγματικό!

Μετά από αυτό, σίγουρα θα σας πιάσει η μανία να δοκιμάσετε όλα τα υπόλοιπα αυτοκίνητα για να μάθετε πόσο διαφέρουν στο χειρισμό τους (όντως υπάρχει σημαντική διαφορά) και, φυσικά, για να δείτε πόσο όμορφα δείχνουν στο replay. Αφού πάρετε τη δόση που σας χρειάζεται σε άσκοπους -δυστυχώς- αγώνες, όπου συμμετέχετε μόνο εσείς, έρχεται η ώρα να ξεκινήσουν η πραγματική δράση και η καριέρα σας ως οδηγός αυτοκινήτου... Πηγαίνετε, λοιπόν, στο εντυπωσιακό Turismo mode. Μπαίνετε σε έναν κόσμο, όπου υπάρχουν περισσότερα από εκατόν σαράντα ανεξάρτητα αυτοκίνητα, ενώ μαζί με τους ιαπωνικούς κολοσσούς κάνουν την εμφάνισή τους και μερικές αμερικανικές εταιρίες. Τα πάντα εδώ θα πρέπει να κερδηθούν και να αγοραστούν με χρήματα. Για το λόγο αυτόν ξεκινάτε με χίλια credits στην κατοχή σας. Το πρώτο που πρέπει να σας απασχολήσει είναι να πάρετε την άδεια οδήγησης - για την ακρίβεια, την πρώτη από τις τρεις διαθέσιμες άδειες. Καθώς βλέπετε, δεν μπορείτε να λάβετε μέρος σε κανέναν από τους διαθέσιμους

YAMAUCHI

Ο άνθρωπος που κρύβεται πίσω από το παιχνίδι λέγεται Kazunori Yamauchi. Εδώ και τέσσερα χρόνια ασχολείται με την ανάπτυξη αγωνιστικών παιχνιδιών, εργαζόμενος στο ιαπωνικό τμήμα της Sony. Ο προηγούμενος τίτλος που πέρασε από τα χέρια του, το Motor Toons Grand Prix 2, ήταν πολύ εντυπωσιακός από τεχνικής άποψης και στο σύνολό του ψυχεδελικός. Ηρθε ο καιρός, λοιπόν, να παρουσιάσει και κάτι πιο ρεαλιστικό. Οντας ο ίδιος οπαδός των αγώνων, θέλησε να δημιουργήσει το υπέρτατο παιχνίδι στη συγκεκριμένη κατηγορία. Ετσι εξηγείται ο τεράστιος αριθμός αμαξιών και επιλογών στο GT. Η έμπνευση προήλθε φυσικά από αληθινούς αγώνες όπως η F1, το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Ράλι και το Le Mans (ένας αγώνας 60 γύρων). Ο τύπος, όμως, δεν σταματά με το GT - λέει ότι θέλει να αποκτήσει καθένα από τα αμάξια του παιχνιδιού(!) και να δοκιμάσει την τύχη του και σε άλλες κατηγορίες.



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ GRAN TURISMO

ΑΝ ΚΑΙ ΣΕ FULL CAREER MODE ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΜΠΕΡΔΕΨΕΙ, ΡΙΞΤΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΕΔΩ!





Aston Martin. Δεν έχουν τα πάντα μεταχειρισμένα, αλλά έχουν τα πανέμορφα DB7-Volante και Coup μοντέλα, για δεκαπέντε και δεκαεπτά εκατομμύρια αντίστοιχα.



Chevrolet. Πανίσχυρα αμερικανικά αυτοκίνητα, σε τιμές τις οποίες αντέχει το βαλάντιό σας. Η Camaro ξεκινά από δύο και φθάνει μέχρι τέσσερα εκατομμύρια, ενώ η sport έκδοση κυμαίνεται από τέσσερα έως εννιά εκατομμύρια.



Chrysler. Αυτό είναι μια Dodge -και Dodge σημαίνει Viper! Το παλιό Viper RT πωλείται ακόμα στα 6,8 εκατομμύρια, αλλά η προσφορά του GTS στα οκτώ εκατομμύρια είναι πολύ καλύτερη.



Honda. Εδώ μπορείτε να βρείτε διάφορες τιμές: από 1,5 εκατομμύριο για το CRX μέχρι 1,3 εκατομμύριο για το "Mr.Wolf" NSX. Προσωπικά θα προτιμούσα το παλιό, μεταχειρισμένο Prelude στο 1,1 εκατομμύριο.



Mazda. Αμέτρητα μεταχειρισμένα RX7, τα οποία έχουν -φυσικά- την πασίγνωστη Wankel Rotary μηχανή, για λιγότερο από 1 εκατομμύριο. Αλλά το καινούριο, πανέμορφο RX7-RB έρχεται μόνο στα 3,2 εκατ.



Home. Ρίξτε μια ματιά στο γκαράζ, σώστε το παιχνίδι ή πουλήστε ό,τι σας είναι άχρηστο.



TVR. Μην κάνετε την εμφάνισή σας εδώ, αν δεν διαθέτετε σοβαρό κεφάλαιο. Οι τιμές ξεκινούν από τα 7,9 εκατομμύρια για το Griffith B340 και φθάνουν μέχρι και τα 8,4 για το Cerebera.



Mitsubishi. Υπάρχουν δύο λόγοι για να επισκεφθείτε το γκαράζ της Mitsubishi: για να αγοράσετε το GTO Twin Turbo ή για να πάρετε ανταλλακτικά για το GTO Twin Turbo σας!



Go Race. Από αυτό το σημείο έχετε πρόσβαση σε όλα τα πρωταθλήματα και τους αγώνες. Καλή τύχη!



Nissan. Μπορείτε να ψωνίσετε από εδώ, αν είστε στην αρχή της καριέρας σας. Οι τιμές ξεκινούν από το -πολύ λογικό- 1,7 εκατομμύριο και σταματούν στα 3,2 εκατ. Πάντως τα 2,8 εκατομμύρια για το Skyline είναι σίγουρα ευκαιρία.



Subaru. Η βαριά βιομηχανία Fuji Heavy είναι "κάπως" αυτή τη στιγμή, αλλά είναι η μοναδική που πουλά κάποιο υποφερτό αυτοκίνητο. Η καλύτερη αγορά: ένα Impreza WRX στα 3 εκατομμύρια.



License. Ελάτε εδώ, όταν θέλετε να τεστάρετε κάποιο αυτοκίνητο.



Toyota. Ξοδέψτε από 1,4 έως και 4,3 εκατομμύρια, εκτός αν είστε έτοιμοι για το απόλυτο αυτοκίνητο: το Castrol Supra, αξίας πενήντα εκατομμυρίων credits! Πάντως πιο ρεαλιστικό ακούγεται το Supra SZ-R, για 3-4 εκατομμύρια.



Machine Test. Εξετάστε πόσο γρήγορα μπορεί να πάει το αυτοκίνητό σας στα τετρακόσια μέτρα, στα χίλια μέτρα, και έπειτα σε όσο μεγάλα διαστήματα θέλετε. Στη συνέχεια εξετάστε όλο τον εξοπλισμό για να βελτιώσετε την απόδοση.



Car Wash. Πέντε χιλιάδες credits για να καθαρίσετε το αυτοκίνητό σας, χωρίς έστω την κατάλληλη μουσική επένδυση;



Η μπλε Chevrolet Corvette που βλέπετε είναι μία special sport έκδοση του κλασικού μοντέλου και ξεκινά από τα 4,9 εκατομμύρια credits. Ίσως του χρόνου...



Στην απογευματινή κούρσα τα μπροστινά φώτα έχουν ήδη ανέβει και ανάψει, όταν ξεκινάτε τον αγώνα.

"Εκπληκτικός ρεαλισμός, απίστευτα γραφικά, πάρα πολλά έξοδα."



Τα προστατευτικά των στροφών ίσως αποσταθεροποιήσουν το αυτοκίνητο πολύ γρήγορα και εύκολα - γι' αυτό είναι καλύτερο να μην περνάτε από πάνω τους με μεγάλες ταχύτητες.



Τα αυτοκίνητα μπορεί να μην ντεραπάρουν ολοκληρωτικά αλλά, όσο κινδυνεύουν να το πάθουν, το θέαμα είναι εντυπωσιακό!

MEMORY CARDS...

Ιδού ένα καταπληκτικό κολπάκι. Αν εσείς κι ένας φίλος σας έχετε αγοράσει αμφότεροι το Gran Turismo (κάτι που πρέπει οπωσδήποτε να κάνετε), μπορείτε να γεμίσετε το Playstation σας με τα σωσμένα αμάξια και των δύο ταυτόχρονα! Έπειτα ρίχνετε στο δρόμο τις καλύτερες δημιουργίες σας και αγωνίζεστε σε split screen. Περιέργως πως, σε αυτή την περίπτωση και το replay θα είναι split screen.

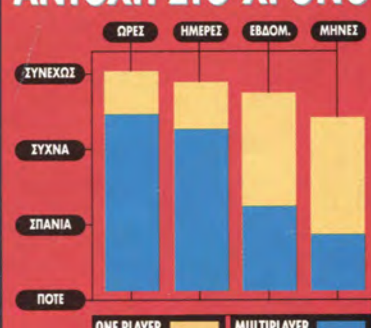


αγώνες, αν δεν έχετε την κατάλληλη άδεια. Για αυτό, λοιπόν, περνάτε από τη σχολή οδηγών, όπου θα εξεταστείτε σε οκτώ μικρά μέρη: από απλή έως πολύ δύσκολη οπισθογωνία μέχρι τεχνικές με το χειρόφρενο για πολύ προχωρημένους.

Set

Με την πρώτη -και ευκολότερη- άδεια στην τσέπη, ήρθε η ώρα για μία βόλτα στα δέκα δωμάτια εκθέσεων. Εκεί θα δείτε τις προσφορές που υπάρχουν στα μεταχειρισμένα αμάξια και κάποιο από αυτά μπορείτε να αγοράσετε με τα πενιχρά χίλια credits σας, ώστε να έχετε με τι να αγωνιστείτε. Μερικοί πολύ καθωσπρέπει dealers (π.χ. Aston Martin) δεν πωλούν μεταχειρισμένα αυτοκίνητα - εσείς, όμως, επιμείνετε μέχρι να βρεθεί η κατάλληλη ευκαιρία. Πάντως, ό,τι καλύτερο υπάρχει στην αγορά είναι το Toyota Supra, το οποίο στοιχίζει από 750.000 μέχρι 890.000 credits. Με την πρώτη άδεια μπορείτε να αγωνιστείτε μόνο στο ερασιτεχνικό κυριακάτικο πρωτάθλημα. Έτσι, με το -όχι ιδιαίτερα σπουδαίο- μεταχειρισμένο αμάξι σας αγωνίζεστε συνεχώς στις τέσσερις πίστες του συγκεκριμένου πρωταθλήματος (υπάρχουν συνολικά έντεκα πίστες στο παιχνίδι), μέχρι να βγάλετε αρκετά λεφτά για να αγοράσετε καλύτερο μοντέλο. Στη συνέχεια, και εφόσον νιώθετε έτοιμοι, προσπαθήστε να περάσετε τα μετρίου επιπέδου τεστ για να πάρετε την επόμενη άδειά σας. Αυτή θα σας δώσει τη δυνατότητα συμμετοχής σε περισσότερα πρωταθλήματα και αγώνες, όπου είναι δυσκολότερο να κερδίσετε αλλά έχουν μεγαλύτερα κέρδη. Τελευταία θα πάρετε τη διεθνή άδεια, η οποία θα σας δώσει τη δυνατότητα να αγωνίζεστε σε οτιδήποτε διαλέξετε, συμπεριλαμβανόμενων των πιο δύσκολων και classy GT αγώνων. Σε αυτούς τους τελευταίους, κάθε αγωνιζόμενος διαθέτει μηχανές αξίας πενήντα εκατομμυρίων credits και αυτοκίνητα "φτιαγμένα" μέχρι αηδίας, τα οποία εκσφενδονίζονται σε απίστευτες ταχύτητες. Ο δρόμος για τους καλύτερους αγώνες είναι ιδιαίτερα δύσκολος - θα σας πάρει αρκετό καιρό έως ότου τα καταφέρετε. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα πουλάτε όσα αμάξια σάς είναι πλέον άχρηστα, ενώ θα κρατάτε όσα είτε θεωρείτε ότι ίσως σας βοηθήσουν σε μια δεδομένη κατάσταση είτε απλώς σας αρέσουν. Ανά πάσα

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



REPLAY THEATRE



Καθώς οι επαναλήψεις των αγώνων είναι τόσο εκπληκτικές, μπορείτε να σώσετε τις αγαπημένες σας στη memory card (ένα replay για κάθε memory block) και να τις φορτώνετε όσες φορές θέλετε στο Replay Theatre. Από εκεί μπορείτε να αλλάζετε τα ονόματα ή να σβήνετε όσα replays θέλετε. Δεν έχει σημασία αν έχετε ψηφιακό ή αναλογικό χειριστήριο: τα replays θα παίξουν άψογα και στις δύο περιπτώσεις, σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια.





Μερικές φορές ακόμα και η αίσθηση των τεσσάρων τροχών δεν είναι ικανή να σας εμποδίσει να κάνετε διάφορα τρελά στο δρόμο!



Τα replays δύο παικτών μπορούν να παιχτούν είτε με χωρισμένη στα δύο την οθόνη είτε -ακόμα καλύτερα- σε full screen mode.



Κάθε μαγαζί αυτοκινήτων διαθέτει μεγάλη γκάμα ανταλλακτικών και βελτιώσεων για το αμάξι σας, όπου μπορείτε να βρείτε σχεδόν τα πάντα.

ΑΛΛΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ

ΟΤΑΝ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΤΕ ΝΑ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΑΜΑΞΙ ΓΙΑ ΑΠΟΣΥΡΣΗ, ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΗΝ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΤΟ ΠΗΡΑΤΕ.





Το Mitsubishi 3000GT θα σας συγκινήσει ιδιαίτερα, κυρίως χάρη στα πολύ εύκολα αναπαραγόμενα μαρσαρίσματα που βγάζει!



Να και ένα μοντέλο που βλέπετε σχετικά συχνά στους δρόμους: το υπέροχο MR2! Δεν είναι σαν πραγματικό;



Ολως παραδόξως το Celica τα καταφέρνει αρκετά καλά, αν σκεφτούμε ότι πρόκειται για ένα σπορ αμάξι μεσαίας κατηγορίας. Γιατί να μην αγοράσετε ένα;



Μερικές φορές θα έχετε την αίσθηση ότι θέλουν να σας κάνουν σάντουιτς. Επίσης θα έχετε εκείνο το "υπέροχο" συναίσθημα οργής και μίσους για τους υπόλοιπους οδηγούς.



Παρακολουθήστε ακριβώς τη διαδρομή που ακολουθούν οι υπόλοιποι στη στροφή "S" για να βρείτε ποια είναι η καλύτερη δυνατή. Ο γρηγορότερος οδηγός συνήθως έχει δύο ρόδες στο προστατευτικό της στροφής, όπως το MR2 εδώ.

στιγμή μπορείτε να διαλέξετε ποιο αμάξι θα έχετε στην κατοχή σας και να αγωνιστείτε με αυτό. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να εκμεταλλευτείτε προσφορές των dealers, οι οποίες σας επιτρέπουν να εκσυγχρονίσετε τα αμάξια σας, κάνοντάς τα πιο ανταγωνιστικά: καλύτερα φρένα, λάστιχα, διάφορα μέρη της μηχανής, ακόμα και "πειραγμένες" ROMs, που ανεβάζουν τη γενικότερη απόδοση. Αφού κάνετε οποιαδήποτε αναβάθμιση σε κάποιο από τα αυτοκίνητά σας, κατόπιν το καλύτερο είναι να το πάτε στην πίστα των δοκιμών για να βρείτε την καλύτερη ταχύτητά του και να ανακαλύψετε οποιεσδήποτε αλλαγές στη γενικότερη συμπεριφορά του. Απλώς, δεν υπάρχει άλλο παιχνίδι που να πλησιάζει το βάθος και τη λεπτομέρεια του Gran Turismo!

ΦΥΓΕΤΕ!

Ωστε, λοιπόν, είναι το τέλειο παιχνίδι; Οπως όλοι ξέρουμε, τίποτα δεν είναι



το να βλέπετε τα φώτα των φρένων των αντιπάλων, θα σας βοηθήσει να φρενάρετε στις στροφές την κατάλληλη στιγμή, τουλάχιστον μέχρι να μάθετε καλά την πίστα.



Σε μερικούς τοίχους το αμάξι σας θα έχει τόση επιτάχυνση, ώστε θα έρθει και με τους τέσσερις τροχούς στον αέρα. Δεν σας το προτείνουμε...



Υπάρχει πολύ κείμενο στα ιαπωνικά. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να καταλάβετε τι σημαίνει, μέσα από δοκιμή και μάθηση.



Τίποτα δεν είναι καλύτερο για την τόνωση του εγωισμού σας από το να χαζεύετε τα αμάξια που έχετε στη διάθεσή σας.



Ενα μοντέλο του 1992, μια κόκκινη Mitsubishi 3000GT, για 1,2 εκατ. credits; Επωλήθη!

ΚΑΤΙ ΠΑΛΙΟ, ΚΑΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ

Οπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα, στους dealers θα βρείτε τις παλιές εκδόσεις όσων αυτοκινήτων είναι ακόμα σε χρήση στον τομέα των μεταχειρισμένων, καθώς και τα τελευταία μοντέλα στον τομέα των νέων αυτοκινήτων. Εδώ βλέπετε το παλιό (κόκκινο) και το καινούριο (λευκό) RX-7.





Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΚΔΟΣΗ;

Η Sony υπόσχεται πως θα υπάρξει μεγάλος αριθμός βελτιώσεων στην ευρωπαϊκή έκδοση του Gran Turismo. Προς το παρόν δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι αν όντως θα είναι έτσι τα πράγματα, όμως θα σας κρατήσουμε ενήμερους σχετικά με το πώς θα εξελιχθεί η PAL έκδοση του παιχνιδιού τους επόμενους μήνες. Μέχρι τότε, να ποιες είναι οι υποσχόμενες βελτιώσεις:

- Η game engine θα είναι 15-30% γρηγορότερη από ό,τι στην ιαπωνική έκδοση. Εχοντας υπόψη το γεγονός ότι οι περισσότερες μεταφορές σε PAL είναι χειρότερες και πιο αργές, αυτό φαίνεται λίγο δύσκολο - αλλά βέβαια το αποτέλεσμα θα δείξει.
- Θα υπάρχει ένα εντελώς καινούριο soundtrack για το παιχνίδι που θα αντικαταστήσει τα σόλο κιθάρας που υπάρχουν τώρα. Το καινούριο soundtrack θα έχει τραγούδια συγκροτημάτων όπως είναι τα Manic Street Preachers, Ash, Garbage, Dubstar, Feeder και Cubanate.
- Υποστήριξη της αγγλικής γλώσσας (προφανώς!).
- Μερικά αυτοκίνητα θα αλλαχθούν, ώστε να είναι διαθέσιμα στο Quick Arcade mode. Αυτό είδαμε να γίνεται ήδη σε πρώιμες PAL εκδόσεις.
- Η καθυστέρηση στο frame rate, που οφείλεται στον καπνό τον οποίο αφήνουν τα λάστιχα, θα μειωθεί στο ελάχιστο ή θα εξαφανιστεί τελείως. Γιατί αυτό να μην ισχύει και για την ιαπωνική έκδοση;
- Θα προστεθεί μια πανευρωπαϊκή αναμέτρηση.
- Θα προστεθούν ακόμα μερικά viewpoints. Ποια και πόσα δεν έχει οριστικοποιηθεί μέχρι τώρα.



Ολα αυτά σίγουρα είναι εντυπωσιακά και καλοδεχούμενα. Το μόνο πρόβλημα: Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει επίσημα τον Μάιο!



τέλειο σε αυτόν το μάταιο κόσμο. Ετσι, και το Gran Turismo έχει τις μικρές ατέλειές του. Η εφαρμογή των κανόνων της φυσικής στο παιχνίδι δεν είναι -τελικά- όσο ρεαλιστική φαίνεται με την πρώτη ματιά. Αυτό μπορείτε να το διαπιστώσετε καλύτερα όταν τρακάρουν δύο αυτοκίνητα. Με ταχύτητες της τάξης των 500χλμ./ώρα (όπου αυτό που περιμένετε, ακόμα και μετά από μια ελαφριά σύγκρουση, είναι να εκτιναχθείτε στον αέρα και ό,τι ήθελε προκύψει), το μόνο που συμβαίνει είναι ένα μικρό τράνταγμα που σας πηγαίνει λίγο πίσω και τίποτα περισσότερο. Επίσης, τα αυτοκίνητα έχουν την τάση να "κουτουλάνε" αρκετά συχνά μεταξύ τους, κάτι που θυμίζει έντονα το στιλ του Rage Racer. Ολα τα προαναφερθέντα ίσως κλονίσουν κάπως την πίστη σας σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας και τα τεχνικά χαρακτηριστικά τού -κατά τα άλλα- καθ' όλα τέλειου Gran Turismo. Οταν όμως τα συνηθίσετε και τα αποδεχθείτε, θα μοιάζουν σαν σταγόνα μέσα στον ωκεανό...

Αλλο ένα μελανό σημείο -που ίσως ενοχλήσει- είναι η σχετικά χαμηλή απόδοση παιχνιδιού στο two players mode. Σε αυτό η οθόνη χωρίζεται στα δύο, με αποτέλεσμα να πέφτει αρκετά το frame rate, κάνοντας και τα γρηγορότερα αυτοκίνητα να μοιάζουν σαν να συγκρατώνται από το να μας δείξουν όλες τις δυνατότητές τους. Πέρα από αυτά, όμως, πρέπει να αναφέρουμε ότι το Gran Turismo είναι μακράν ο πιο εντυπωσιακός τίτλος που έχει εμφανιστεί στο Playstation εδώ και καιρό. Εάν, λοιπόν, υπάρχει τίτλος για τον οποίο αξίζει κάποιος να πληρώσει κάτι παραπάνω προκειμένου να τον αποκτήσει από τώρα (έστω στην ιαπωνική έκδοσή του), αυτός είναι σίγουρα το Gran Turismo. Εντούτοις έχετε υπόψη ότι η επίσημη κυκλοφορία του παιχνιδιού θα γίνει τον Μάιο και η Sony ευελπιστεί ότι θα έχει προλάβει να βελτιώσει πολλά σημεία του. Βέβαια, πώς αντέχει κανείς μέχρι τότε...



Προτιμώντας το viewpoint στο εσωτερικό του παιχνιδιού, το παιχνίδι γίνεται αρκετά γρήγορο. Επιπλέον, έχετε στη διάθεσή σας τον καθρέφτη, ο οποίος σας δείχνει τι γίνεται πίσω σας, κάνοντας ευκολότερο το μπλοκάρισμα όσων θέλουν να σας προσπεράσουν.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●●○

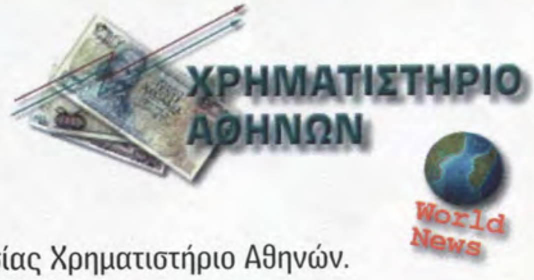
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **97%**

Τέλειο!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Rage Racer
Touring Car Championship



ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ



Ενημερωθείτε για τις τρέχουσες εξελίξεις στον κόσμο με τη μοναδική παγκόσμια εφημερίδα World News, συνδεθείτε με το αρχείο περιοδικών της Ηλεκτρονικής Βιβλιοθήκης, μελετήστε και κάντε καίριες επενδύσεις μέσω της υπηρεσίας Χρηματιστήριο Αθηνών.



BBS ON-LINE ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Συνδεθείτε, με το πρότυπο περιβάλλον της BBS για να κάνετε τις on-line "συναντήσεις" σας ή να στείλετε και να λάβετε το e-mail σας. Πάρτε μια γεύση φιλικής και εύχρηστης σύνδεσης...

Enjoy BBS!

ΔΩΡΕΑΝ ON-LINE GAMES

Αν η περιπέτεια είναι στο αίμα σας και η δράση σάς συναρπάζει, χρειάζεστε μερικές γερές δόσεις on-line ψυχαγωγίας. Από τη στιγμή που θα γίνετε συνδρομητής μας, αποκτάτε δωρεάν πρόσβαση στο μοναδικό δίκτυο multi-player games. Δώρα, διαγωνισμοί και εκπλήξεις σας περιμένουν!

The GAME COMPULINK NET

POWER PACK PLUS!

Τώρα μία μοναδική προσφορά για τους συνδρομητές μας! Μία από τις τέσσερις on-line υπηρεσίες της COMPULINK -BBS, World News, Χρηματιστήριο Αθηνών και Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη- σας προσφέρεται εντελώς δωρεάν με την τρίμηνη, εξάμηνη ή δωδεκάμηνη συνδρομή σας. Η προσφορά ισχύει για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Επιλέξτε την υπηρεσία που επιθυμείτε και στείλτε τις συνδρομές σας τώρα!



ΜΕ ΚΑΘΕ ΝΕΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΩΡΕΑΝ ΜΙΑ DYNAMIC ΧΡΕΩΣΤΕ ΤΗ ΣΥΝΔΡΟΜ

COMPULINK NETWORK

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τα (01) 9249761-8 & (031) 287610.

FORSAKEN

ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ ΝΑ ΤΑ ΒΑΛΕΤΕ ΜΕ ΤΑ ΑΠΟΒΡΑΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΠΛΑΝΙΟΥΝΤΑΙ ΣΤΗ ΔΙΑΛΥΜΕΝΗ ΠΙΑ ΓΗ ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΟΠΛΑ ΚΑΙ ΛΕΙΑ. ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ACCLAIM.

Του Αγγέλου Μεγρέμη

Παλιά εργάκια!

Οσοι έχετε δει το "Planet of the Apes" θα θυμάστε ασφαλώς τον Charlton Heston να φωνάζει οργισμένος και απελπισμένος βλέποντας το υπό διάλυση Αγαλμα της Ελευθερίας, θαμμένο μέσα στην





info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Acclaim
Παίκτες: 2



Δεν θα έχετε και πολλές αντιρρήσεις από τους ζωντανούς, καθώς δεν υπάρχουν. Τα ρομπότ, όμως, είναι άλλη ιστορία.

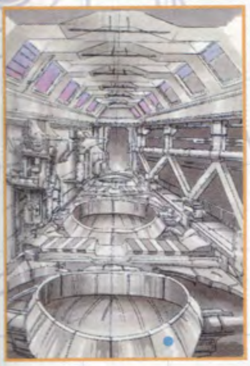


Ενα μεγάλο μέρος των μαχών διεξάγεται σε τεράστιους διαδρόμους και δωμάτια.



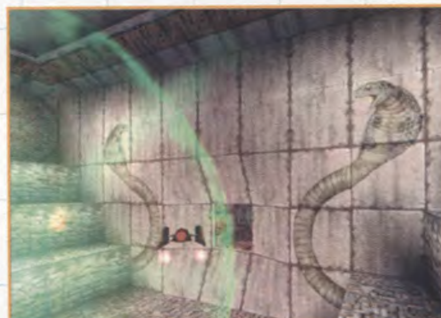
Η λεπτομέρεια σχεδίασης του περιβάλλοντος είναι αξιοσημείωτη.

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Το Forsaken αποτελεί ένα τεχνολογικό άλμα στον τομέα των γραφικών.

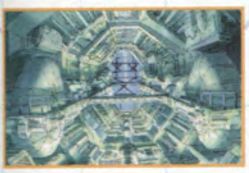




Τα τανκς συλλέγουν πτώματα. Κάπου εκεί θα είναι και το δικό σας!



Μερικά επίπεδα θα σας θυμίσουν τάφους, καθώς αποτελούνται από λαβύρινθους και παγίδες.





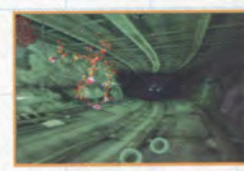
άμμο, όταν επέστρεψε στο μέλλον στη Γη. Τέτοιου είδους σενάρια είναι από τα πιο δημοφιλή για shoot'em up παιχνίδια και, μάλιστα, ιδιαίτερα αποτελεσματικά όταν αναφέρονται στον πλανήτη μας. Ωστόσο, η Probe, η οποία κυκλοφόρησε το παιχνίδι, έκανε τα αδύνατα δυνατά, ώστε η κατάσταση να είναι ιδιαίτερα απελπιστική. Η Γη (και η ευρύτερη περιοχή, βέβαια...) είναι εντελώς ερημωμένη αυτή τη φορά, εξαιτίας ενός φοβερού πειράματος. Για χρόνια ήταν ασφαλής χάρη στο φαινομενικά αδιαπέραστο δίκτυο αμυντικών δορυφόρων που δεν επέτρεπαν σε τίποτα να αγγίξει το γαλάζιο πλανήτη ή τους κατοίκους του. Ποιος, όμως, θα το φανταζόταν ότι η καταστροφή μας θα ερχόταν εκ των έσω; Αφού ανακάλυψαν πώς να χειρίζονται την ύλη στο χαμηλότερο επίπεδό της, οι επιστήμονες ξεκίνησαν κατά λάθος μία αλυσιδωτή αντίδραση, η οποία απέβη μοιραία και διέλυσε τον πλανήτη. Οι συνέπειες αυτού του λάθους επηρέασαν και, εν τέλει, κατέστρεψαν ολόκληρο το ηλιακό σύστημα.

Την πατησαμε

Επειτα από αρκετό καιρό, το σύστημα κηρύχθηκε "ανοιχτό" για κυνήγι από τους High Senators of the Imperial Theocracy και όλοι οι ενδιαφερόμενοι... προσήλθαν για εγγραφές! Με λίγα λόγια, δημιουργήθηκε το τέλειο υπόβαθρο για ένα 3D shoot'em up πρώτου προσώπου.

Τα πάντα σε αυτό εξελίσσονται εντός του ηλιακού συστήματος και οι παίκτες μπορούν να απολαύσουν ελευθερία κίνησης 360 μοιρών. Περισσότερα από δώδεκα ξεχωριστά επίπεδα έχουν δημιουργηθεί, στο πλαίσιο των οποίων μισθοφόροι και τυχοδιώκτες μπορούν να πολεμήσουν οδηγώντας pioncycles (δίκυκλα όμοια με αυτά που συναντάμε στο Judge Dredd). Κάθε παίκτης είναι εξοπλισμένος με περισσότερα από είκοσι πέντε φοβερά όπλα, τα οποία προκαλούν απίστευτες ζημιές, αλλά συνοδεύονται από ωραία οπτικά εφέ φωτισμού σε πραγματικό χρόνο. Απλά και μόνο χαζεύοντας τη δράση, κάποιος είναι σε θέση να καταλάβει ότι η κατασκευάστρια εταιρία καταβάλλει προσπάθειες να ανεβάσει σε νέα επίπεδα τον τύπο αυτών των παιχνιδιών.

Οι άνθρωποι της Acclaim λένε: "Το Forsaken αντιπροσωπεύει ένα τεχνολογικό επίτευγμα και μία πραγματική άνοδο για τα παιχνίδια του είδους. Ο













Ενα από τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι ο τρόπος με τον οποίο οι φωτεινές πηγές χρωματίζουν το χώρο.



Δεν μπορείτε να δείτε το διάδρομο μέχρι το τέλος του. Καλή ευκαιρία για μία ωραία ενέδρα...

10 ΚΑΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ FORSAKEN

Αναμείνατε στο ακουστικό σας για τα εξής:

1. Απίστευτα γραφικά και προσοχή στη λεπτομέρεια.
2. Ο υπέρτατος φωτισμός.
3. Τόσο πολύχρωμο που θα νομίζετε ότι είστε μεθυσμένοι.
4. 40 μαζοχιστές, πάσης ειδικότητας και παντός καιρού, για να το φτιάξουν.
5. 15 τεράστια επίπεδα.
6. Ανω των 30 bonus.
7. Καλή δράση σε διπλό παιχνίδι.
8. Συμβατό με Dual Analogue.
9. 15 χαρακτήρες/μηχανές για όλα τα γούστα.
10. Είναι της Probe. Σκέφτεστε τίποτα καλύτερο;

παίκτης απορροφάται πλήρως και η προκαλούμενη ένταση σε συνδυασμό με την επιλογή για δύο παίκτες θα κάνει το παιχνίδι πράγματι αξέχαστο".

Θέλουμε αίματα

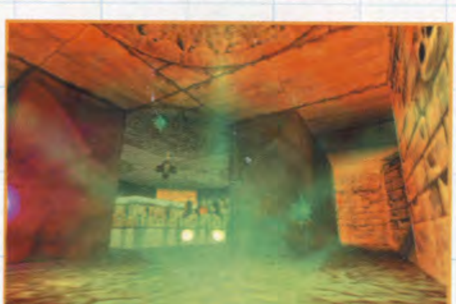
Με τη Γη να βρίσκεται σε απερίγραπτη πια κατάσταση, οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο εξερευνητών που γυρίζουν στα όμορφα σχεδιασμένα επίπεδα καβάλα στις ιπτάμενες μηχανές τους, τα χαρακτηριστικά των οποίων θα έλξουν το ενδιαφέρον σας, αφού κάποια μπορεί να εμφανίζεται βαριά και ανθεκτική αλλά, ταυτόχρονα, να είναι πιο αργή και δυσκίνητη. Ακόμα και έτσι όμως, μπορείτε να προσαρμόσετε τις μηχανές στα μέτρα σας. Η κεντρική ιδέα προστάζει την εξερεύνηση κάθε τοποθεσίας και την αρπαγή καθετί που μπορεί να βρεθεί μπροστά σας. Δεν κάνετε διακρίσεις στο τι βουτάτε - όλα σας κάνουν: από χρήματα μέχρι στρατιωτικός εξοπλισμός. Αν κάτι, όμως, συνδέει την εξερεύνηση με τους σκοτωμούς σε αυτό το παιχνίδι αυτό είναι οι γρίφοι που σχετίζονται με το περιβάλλον δράσης σας, το οποίο προσφέρει μεταξύ άλλων και πληθώρα κακών που, μόλις πεθάνουν, ποτίζουν το μέρος με αίμα και αφήνουν πίσω τους πανίσχυρα όπλα. Βέβαια, το παιχνίδι δεν θα μπορούσε να μη συμπεριλαμβάνει μερικές περίεργες κάμερες για την προσωπική ευχαρίστησή σας. Ετσι, όταν θέλετε, μπορείτε να χρησιμοποιείτε μία κάμερα που ταξιδεύει με τις βολές σας (τύπου missile camera) ή, για τους ιδιαίτερα απαιτητικούς, μία κάμερα εκεί όπου τοποθετείτε νάρκες, οπότε βλέπετε τι γίνεται και ενεργοποιείτε τη νάρκη κατά βούληση.

Φάτε τους

Το Forsaken στο Playstation εννοείται πως δεν υποστηρίζει δικτύωση μηχανημάτων για ένα πραγματικό και άκρως τρελό multiplayer παιχνίδι. Ωστόσο, τα βγάζει άνετα πέρα και όπως είναι, με ένα split screen διπλό παιχνίδι. Το Dual Analogue χειριστήριο αξιοποιείται πλήρως, ενώ το παιχνίδι τρέχει συνεχώς σε 30fps. Καθώς προχωρείτε, η δράση διακόπτεται περιστασιακά για να παιχτεί κάποιο φιλμάκι. Στη συνέχεια, όμως, ξαναπέφτετε με τα μούτρα στα αίματα. Είναι προφανές ότι, με αυτό τον τίτλο, η Probe θα "στύψει" το Playstation, ώστε να βγάλει όση ταχύτητα έχει να δώσει.







Τα χρώματα είναι φανταστικά. Είτε πρόκειται για δυνατό φως είτε για... μαύρη μαυρίλα πλάκωσε, πάντα είναι ό,τι πρέπει.



Οι εκρήξεις του εκάστοτε όπλου είναι εντυπωσιακές και θα σας θυμίσουν Tunnel B1.



power soccer 2
PlaySta
POWERLINE
PlayStation Power Line 090 232200* CALL NOW
Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.
Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL
PSYGNOSIS

FIGHTER'S DESTINY

ΑΛΛΟ ΕΝΑ FIGHTING GAME ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟ N64. ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ, ΑΡΑΓΕ, ΝΑ ΞΕΦΥΓΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΤΡΙΟΤΗΤΑ;

Το πεπρωμένον φυγείν αδύνατον.

PIXEL Next Generation

info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Imagineer/Ocean
Τύπος: 3D Fighting
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάρτιος '98
Παίκτες: 2





Στην Ιαπωνία το παιχνίδι είναι γνωστό και ως Fighting Cup και αντικατοπτρίζει την προσπάθεια της Imagineer να παρουσιάσει ένα 3D fighting game αντάξιο του N64.

Οι πρώτες εκδόσεις του παιχνιδιού δείχνουν ότι βρίσκεται στη σωστή κατεύθυνση. Πιο συγκεκριμένα, το σύστημα μάχης βασίζεται σε πόντους, τους οποίους κερδίζετε ανάλογα με τις κινήσεις που κάνετε. Οποιος παίκτης φθάσει πρώτος τους επτά πόντους κερδίζει τον αγώνα. Για παράδειγμα, για κάθε πτώση αντιπάλου κερδίζετε δύο πόντους, ενώ για κάθε εγκατάλειψη του ρινγκ από αντίπαλο έναν. Οι ειδικές κινήσεις μπορούν να αποφέρουν ακόμη και τέσσερις πόντους.







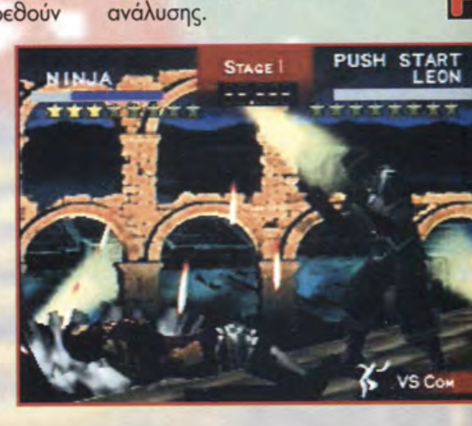
Στο Master's Competition mode ο μαχητής σας θα αντιμετωπίσει τυχαίους αντιπάλους με μεγάλο βαθμό δυσκολίας. Με κάθε νίκη επί των masters μαθαίνετε και μια νέα τεχνική, την οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στον επόμενο αγώνα. Εκτός από τους masters, στο δρόμο σας ίσως βρεθούν και οι jokers. Οι jokers είναι μαχητές εκτός "προγράμματος" και έχουν την εξής ιδιομορφία: Είναι δυσκολότερο να τους νικήσετε, ενώ, ακόμη και αν τα καταφέρετε, δεν κερδίζετε τίποτα: ούτε πόντο ούτε νέες κινήσεις! Αν πάλι νικηθείτε από τους jokers, χάνετε όλες τις κινήσεις που είχατε "μάθει" από τους masters! Αδικία!

Παρ' ότι η έκδοση που είχαμε στα χέρια μας ήταν έτοιμη κατά περίπου 50% όσον αφορά στα γραφικά, μπορούμε να συμπεράνουμε ότι το Fighter's Destiny έχει πολύ καλή 3D Engine και αρκετά καλά πολυγωνικά γραφικά υψηλής ανάλυσης.

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Αν η Imagineer συνεχίσει με τον ίδιο ρυθμό στην PAL έκδοση του παιχνιδιού, θα έχουμε να κάνουμε με ένα hit.







Του Μένη Μαλαξιανάκη

SPAWN: TH

Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΕΝΟΣ ΗΡΩΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟ!

Ας είμαστε ειλικρινείς... Οι μεταφορές των περισσότερων υπερ-ηρώων των κόμικς σε video games είναι απαράδεκτες. Μια γρήγορη ματιά στις παραγωγές των τελευταίων δώδεκα μηνών θα αποδείξει αδιαμφισβήτητα του λόγου το αληθές.
Τα Iron Man X-O Manowar, The Crow: City of Angels, The Incredible Hulk και, πιο πρόσφατα, το Judge Dredd αποτελούν παραδείγματα που καταδεικνύουν ότι δεν θα πρέπει να γίνεται η μεταφορά ενός ήρωα κόμικς σε video game. Το Spawn, παρ' όλα αυτά, δείχνει ικανό να σπάσει αυτή την κακή παράδοση. Αντί να δημιουργήσει κάτι γρήγορα και χωρίς φαντασία, κάτι το οποίο στην πράξη σημαίνει ένα κλασικό 2D platform game, όπου ο ήρωάς μας προχωρεί μέσα στις πίστες και σκοτώνει όλους τους κακούς, η Sony αναγνώρισε το πόσο αρέσει στον κόσμο η τρίτη διάσταση που έχει αρχίσει να καθιερώνεται πλέον και συγκέντρωσε τις δυνάμεις της στην παραγωγή ενός πιο αλληλεπιδραστικού και ατμοσφαιρικού παιχνιδιού.
Παίξαμε το παιχνίδι όσο βρισκόταν ακόμη σε πρώιμη alpha έκδοση. Υπάρχουν αρκετές καινούριες ιδέες που μας άνοιξαν για τα καλά την όρεξη... Πολύ μεγάλο ρόλο σε αυτό έχει παίξει η άμεση παρέμβαση στο παιχνίδι του ίδιου του δημιουργού του ήρωα, Todd McFarlane, ο οποίος -ελπίζουμε- θα καθορίσει τον τρόπο με τον οποίο επιθυμεί να μεταφερθεί ο ήρωάς του στις κονσόλες. Επιπλέον, στο Spawn -ευτυχώς- πρωταγωνιστεί

"Πολύ καλά γραφικά και πάνω από το μέσο όρο gameplay."



Στο τέλος κάθε επιπέδου θα πρέπει να πηδήξετε μέσα σε αυτές τις συμμετρικές τσιμεντένιες πύλες.

ήρωας κόμικς και όχι κινηματογραφικού έργου ή τηλεοπτικής σειράς ή ταινίας, γεγονός το οποίο καλλιεργεί ένα κλίμα αισιοδοξίας. Στην πράξη, το παιχνίδι αντλεί στοιχεία από πλήθος άλλων games, ενώ δεν παραλείπει να εισαγάγει και δικά του.

Doomed

Ενας συνδυασμός Tomb Raider, Resident Evil και ακόμα ενός παιχνιδιού που θα κυκλοφορήσει σύντομα, του Deathtrap Dungeon, στο πλήρως αλληλεπιδραστικό περιβάλλον του Spawn. Οταν δε ερχόμαστε αντιμέτωποι πρόσωπο με πρόσωπο με τον εχθρό, φαίνεται ότι το παιχνίδι έχει και μια μεγάλη δόση από το Tekken. Κατά το μεγαλύτερο μέρος της διάρκειας του παιχνιδιού, όλη η δράση εξελίσσεται σε τρεις διαστάσεις και αλλάζει μόνο όταν πρόκειται να δώσετε μάχες σώμα με σώμα. Κατά τη διάρκεια τέτοιων μαχών θα έχετε τη δυνατότητα να "πετσοκόψετε" τους εχθρούς σας - εμείς, πάντως, όσο και να προσπαθήσαμε μόνο μικρά κομματάκια καταφέραμε να κόψουμε.
Στην πραγματικότητα, οι στιγμές της μάχης έχουν προς το παρόν μόνο τα απολύτως απαραίτητα. Αυτό, όμως, είναι κάτι που θα αλλάξει, όταν στην τελική πλέον έκδοση του παιχνιδιού συμπεριληφθούν και μαζικές επιθέσεις πολλών εχθρών σας. Σκοπός σας είναι να επιβιώσετε στον πύργο της κολάσεως, ταξιδεύοντας κάθε φορά σε τρεις διαφορετικές χρονικές περιόδους -στο Μεσαίωνα, την Προϊστορία και τη σημερινή εποχή- σφάζοντας κάθε φορά



Καθώς δίνετε το αποφασιστικό χτύπημα σε έναν από τους πολλούς εχθρούς σας, η κάμερα πηγαίνει από πίσω σας για να απαθανατίσει την ένδοξη στιγμή.


Σπάστε οποιοδήποτε αντικείμενο συναντήσετε. Θα διαπιστώσετε ότι τις περισσότερες φορές κρύβουν πολύ χρήσιμα bonus.




Αφού εξετάσετε προσεκτικά κάθε σκοτεινή πλευρά και αντικείμενο, βρίσκετε ένα παλιό σκονισμένο κλειδί. Όλο το σκηνικό είναι καταπληκτικό.




Θα χρησιμοποιήσετε αυτή τη λειτουργία πολλές φορές. Για να φορτίσετε τις μπαταρίες σας παίρνοντας πίσω τη χαμένη ενέργειά σας, χρειάζεται να βρίσκετε και να παίρνετε τα Orbs που βρίσκονται αρκετά συχνά γύρω σας. Αρκεί να ψάχνετε τα πάντα.

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: SCEA
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Απρίλιος '98
Παίκτες: 1

E ETERNAL



Για να μπορέσετε να προχωρήσετε σε καινούριες περιοχές, ο Spawn πρέπει να γυρίσει τους κατάλληλους διακόπτες και να βρει τα κατάλληλα κλειδιά.



Ο Spawn χρειάζεται να χρησιμοποιήσει απλώς τη δύναμή του σε ορισμένες περιπτώσεις. Εδώ έσπασε κάποια σιδερένια εμπόδια που έφραζαν το δρόμο του.



Καθώς ξεκοκαλίζετε κάποιο από τα θύματά σας. Τέτοια σκηνικά θα είναι ακόμα περισσότερα στην τελική έκδοση του παιχνιδιού.



Ο καλύτερος φίλος σας. Γαλόνια από αίμα. Οπως μπορείτε να δείτε, ο αξιαγάπητος εχθρός σας έχει να συνεισφέρει αρκετά...

τους τερατώδεις ιθαγενείς που θα συναντάτε στο δρόμο σας. Εάν γνωρίζετε το κόμικς, θα αναγνωρίσετε στα πρόσωπα των εχθρών σας τους Violator, Vaporiser, Redeemer, the Vandalizer, ακόμα και την Angela. Στο τέλος της περιπέτειάς σας θα ξανακερδίσετε τον χαμένο ανθρωπισμό σας αλλά και την ψυχή σας.
Καθεμία από τις εκπληκτικές περιοχές θα σας θυμίσει πολύ τα Fighting Force και Tomb Raider, με την έννοια ότι και εδώ θα πρέπει να αποφύγετε τις παγίδες που συναντάτε: δωμάτια γεμάτα δηλητηριώδη αέρια, γκρεμούς που κατολισθαίνουν κ.λπ.

Κολαση

Στην πράξη τώρα, αυτό που συνήθως θα κάνετε είναι να ψάχνετε να βρίσκετε αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν να συνεχίσετε την περιπέτειά σας - για παράδειγμα, κάποιο αντικείμενο που λείπει από έναν μηχανισμό, τον οποίο και θα θέσει σε λειτουργία. Απλά μεν πράγματα, απ' ό,τι φαίνεται όμως θα έχουν ενδιαφέρον, αν λάβουμε υπόψη την ποικιλία των αντικειμένων.

Οσον αφορά στα γραφικά, οι χαρακτήρες του παιχνιδιού, οι οποίοι είναι κατασκευασμένοι με αρκετά πολύγωνα, είναι όντως πολύ όμορφοι και ιδιαίτερα μεγάλοι σε μέγεθος τις περισσότερες φορές. Ο ίδιος ο Spawn είναι ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένος και, μάλιστα, θα φορά διαφορετικό κοστουμάκι αναλόγως της εποχής. Μπορεί να σπρώχνει, να πηδά, να κλωτσά και να ρίχνει μπουνιές στα διάφορα εμπόδια που θα συναντάτε. Τα πιο συνήθη από αυτά είναι οι λακκούβες που συχνά αποκαλύπτουν διάφορα power-ups και ενέργεια στη μορφή των Cryomantic Orbs, κλειδιών και power gauntlets.
Η ατμόσφαιρα είναι έντονη και τρομακτική και πράγματι δεν ξέρετε τι σας περιμένει στην επόμενη γωνία που θα συναντήσετε. Σίγουρα η Sony έχει κάθε δικαίωμα να αισθάνεται αισιόδοξη με τον καινούριο τίτλο που ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει.
Θα έχουμε την προσοχή μας στραμμένη στην πρόοδο που λαμβάνει χώρα όσον αφορά στο παιχνίδι και θα κάνουμε σίγουρα ένα πλήρες preview τους μήνες που ακολουθούν.



Energy Orbs μπορείτε να βρείτε σπάζοντας τα βαρέλια. Με αυτόν τον τρόπο θα βρείτε επίσης πολλά κλειδιά.

WHAT A MOVER!

Σε αντίθεση με τις περισσότερες μεταφορές από κόμικς σε video games, το Spawn είναι ένα παιχνίδι που κινείται σε πλήρως 3D περιβάλλον και σας επιτρέπει να κάνετε αρκετές πρωτότυπες ενέργειες.



ΤΡΕΞΙΜΟ
Δείξτε του την κατεύθυνση που θέλετε και θα τρέξει προς αυτήν. Το animation είναι καταπληκτικό ακόμα και σε αυτή την πρώιμη έκδοση του παιχνιδιού.



ΜΑΧΗ
Πλησιάστε πολύ έναν εχθρό και η άποψη υπό την οποία παρακολουθείτε τη δράση θα αλλάξει από τρισδιάστατη σε δισδιάστατη καθ' όλη τη διάρκεια της αναμέτρησης.



ΠΡΩΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ
Μπείτε σε αυτό το mode για να έχετε πιο λεπτομερειακή άποψη του περιβάλλοντός σας, καθώς και των πτωμάτων που σας περιβάλλουν.



ΠΗΔΗΜΑ
Ο ήρωάς μας μπορεί να πηδά σαν τρελός και να μαζεύει καθ' οδόν όλα τα bonus που θα του χρειαστούν, προκειμένου να ολοκληρώσει την περιπέτειά του.



ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ
Κρατώντας ένα από τα shoulder buttons, θα σας επιτραπεί να πάτε τον Spawn είτε προς τα πάνω είτε προς τα κάτω και να εξερευνήσετε καλύτερα το χώρο.



ΤΟΥΜΠΕΣ
Ο Spawn κάνει ένα εξαίσιο "ρολάρισμα" προς τα μπροστά. Θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο, προκειμένου να αποφεύγετε εχθρούς και να φθάνετε σε δυσπρόσιτες περιοχές.



ΣΠΑΣΤΕ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ
Ενα από τα χόμπι του Spawn είναι να σπάει ό,τι βρίσκει μπροστά του, φανερώνοντας έτσι διάφορα χρήσιμα pick-ups. Σε κάθε περιοχή υπάρχει σχεδόν πάντα κάποιο energy-orb που περιμένει να το ανακαλύψετε.

DEAD OR ALIVE

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ SATURN ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΣΥΝΕΧΙΣΟΥΝ ΝΑ ΜΑΣ ΚΑΤΑΠΛΗΣΣΟΥΝ. ΜΠΟΡΕΙ, ΟΜΩΣ, ΤΟ DEAD OR ALIVE ΝΑ ΤΑ ΒΑΛΕΙ ΜΕ ΤΟ VIRTUA FIGHTER 2;



Με αυτή την "αεροπλανική" λαβή το Ο.Κ. είναι σίγουρο.

Πάνω, κάτω...



ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
"Τα Tekken και Virtua Fighter φαίνεται ότι θα βρουν έναν αξιόλογο αντίπαλο."

Το "θρυλικό", πλέον, Model 2 arcade board της Sega συνεχίζει να είναι η βάση για τη δημιουργία καλών παιχνιδιών. Ας μην ξεχνάμε ότι τα Sega Rally και Virtua Fighter είναι "χτισμένα" πάνω στο συγκεκριμένο board.
Η Tecmo, μία σχετικά άγνωστη εταιρία, παρουσίασε ένα πολύ καλό coin-op beat'em up, το Dead or Alive. Σχεδόν ταυτόχρονα με την ανάπτυξη του coin-op άρχισε η μεταφορά του παιχνιδιού στο Saturn, για να ακολουθήσουν αυτές στο N64 και -ίσως- στο Playstation.
Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, εκτός από το gameplay που ακολουθεί το στιλ του Tekken, είναι οι γυναίκες-μαχητές. Αν έχετε παίξει το coin-op Dead or Alive, σίγουρα θα έχετε εντυπωσιαστεί από τις κινήσεις του... στήθους της Tina! - στο ίδιο στιλ κινούνται και τα άλλα κορίτσια της παρέας.
Ωστόσο, μη νομίσετε ότι μόνο το εξαιρετικό animation που αφορά σε... συγκεκριμένα μέρη του σώματος των μαχητών είναι αυτό που θα σας εντυπωσιάσει. Το Dead or Alive διαθέτει εξαιρετικά γραφικά, ομαλότατη κίνηση και ένα αρκετά βαθύ gameplay. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι οι οκτώ βασικοί μαχητές χρησιμοποιούν ευρεία γκάμα όπλων και κινήσεων, οι οποίες μάλιστα είναι ανάλογες σε αριθμό με αυτές του Virtua Fighter 2 - ως προς το στιλ είναι κάτι μεταξύ Last Bronx και Virtua Fighter 2. Οι δε απλές κινήσεις γροθιάς και κλωτσιάς συνδυάζονται με εντυπωσιακά combos, ενώ οι βίαιες -επιπέδου master- που συνεισφέρουν στη βελτίωση του gameplay γίνονται "κτήμα" σας κατόπιν αρκετής εξάσκησης.
Αξίζει να αναφέρουμε ότι το Dead or Alive χρησιμοποιεί παρόμοιο με του Street Fighter σύστημα blocking. Ετσι, ενώ δέχεστε καταιγισμό "ξύλου", πατώντας το πλήκτρο για block (A) και τα πλήκτρα για κλωτσιά και γροθιά, ο μαχητής σας -εκτός του ότι θα μπλοκάρει τα χτυπήματα του αντιπάλου- θα επιτεθεί με ένα εντυπωσιακότατο combo αφήνοντας τον εχθρό του ξερό!
Η έκδοση για Saturn θα περιέχει όλα τα modes του arcade εμπλουτισμένα με πλήθος κόλπων και μυστικών κινήσεων. Ως προς την ιαπωνική έκδοση που έχουμε στα χέρια μας, οφείλουμε να πούμε ότι μας έχει εντυπωσιάσει: καταιγιστική δράση με εκπληκτικά γραφικά, πολλαπλές γωνίες παρακολούθησης της δράσης, ομαλότατη κίνηση σε υψηλή ανάλυση και 60 frames per second.
Το κακό στην όλη υπόθεση είναι ότι ακόμα δεν έχει αποφασισθεί αν το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε ευρωπαϊκή PAL έκδοση. Πάντως, αν η ευρωπαϊκή έκδοση φέρει χαρακτηριστικά ανάλογα αυτών της έκδοσης που δοκιμάσαμε, τότε το Virtua Fighter 2 ίσως έχει βρει αντίπαλο!









info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Tecmo
Τύπος: Beat'em up
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάρτιος 98
Παίκτες: 2

RESIDENT EVIL 2

Ο ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΓΥΡΟΣ ΜΕ ΤΑ ZOMBIES ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΑΙΜΑΤΗΡΟΣ.

Του Αγγέλου Μεγρέμη

Ο τρόμος συνεχίζεται...



Η Claire βρίσκει τη Sherry Birkin και της αποσπά πληροφορίες.

Το μοναδικό γεγονός που ίσως θα μπορούσε να επισκιάσει την είσοδο του Gran Turismo στην ιαπωνική αγορά είναι η κυκλοφορία με διαφορά μόνο λίγων εβδομάδων του Resident Evil 2. Οι πρώτες φήμες για την κυκλοφορία του ακούστηκαν λίγο μετά την ολοκλήρωση του πρώτου Resident Evil. Ετσι, σήμερα το παιχνίδι είναι προ των πυλών. Για την ώρα αρκεστείτε σε μερικές επιπλέον πληροφορίες...

Διαδόσεις, σύμφωνα με τις οποίες η Capcom σκεπτόταν να προβεί σε σημαντικές αλλαγές που αφορούσαν στις υπερβολικές ομοιότητες της συνέχειας με το πρώτο παιχνίδι, τελικά, επιβεβαιώθηκαν. Η 19χρονη κούκλα, που "άνοιγε δρόμο" στον αστυνομικό σταθμό του Racoon City καβάλα στην τεράστια μηχανή της, έχει αντικατασταθεί από την Claire Redfield. Η Claire γεμίζει κάποια κενά της Elsa, τα οποία ήταν απαράδεκτα για ένα παιχνίδι που έχει σκοπό να πετύχει στην ιαπωνική αγορά. Η Claire διαθέτει πιο δυνατό και πολύπλευρο χαρακτήρα. Φαίνεται να είναι σκληρή, έτοιμη για όλα, άτομο που δεν φοβάται να δοκιμάσει οτιδήποτε. Ταυτόχρονα όμως έχει διατηρήσει κάποια θηλυκότητα, απαραίτητη για να υποστηρίξει ένα ειδύλλιο με τον Leon. Σύμφωνα με τους σχεδιαστές της Capcom: "Παρόλο που η Claire είναι αγοροκόριτσο, ταυτόχρονα είναι πολύ ελκυστική και διατηρεί πολλά γυναικεία χαρακτηριστικά".
Προσθέτουν επίσης: "Ο χαρακτήρας της γίνεται πιο ήπιος όταν έχει να κάνει με παιδιά", κάτι απαραίτητο για την εισαγωγή ενός ακόμη νέου χαρακτήρα, της 12χρονης Sherry Birkin. Σε περίπτωση που κάποιοι από εσάς έχετε την άρρωστη ιδέα να παίξετε το ρόλο της μικρούλας (ξέρετε σε ποιους απευθύνομαι... γιατί το κρύβετε εξάλλου;), βγάλτε το από το μυαλό σας. Η 12χρονη δεν θα υπάρχει ως επιλογή χαρακτήρα αλλά ως κομμάτι της πλοκής, κάτι σαν τη μικρή Newt στην ταινία Aliens. Η Claire θα τη βρει μόνη και φοβισμένη (το κακόμοιρο) και θα ανακαλύψει ότι πρόκειται για την κόρη του William Birkin, ενός σημαντικού επιστήμονα της Umbrella Corporation (η εταιρία που απελευθέρωσε τον ιό zombie στον κόσμο).
Σε μία απόπειρά της η Capcom να





Εδώ βλέπουμε μία νεκροψία. Κάποιος στρώνει για μεσημεριανό;



Απλώς σημαδεύετε το κεφάλι ενός zombie με την καραμπίνα σας και τα υπόλοιπα ακολουθούν εύκολα.

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Capcom
Παίκτες: 1
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάρτιος '98

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ
Μάλλον θα είναι μία άξια συνέχεια.



Ο Leon εδώ τραβά τα ίδια που τραβούσε και ο Chris στο προηγούμενο παιχνίδι. Αφού τα θέλει...



Αυτός ο κροκόδειλος φαίνεται να σας συμπαθεί ιδιαίτερα. Το όλο θέμα θυμίζει ταινία.


Ξεκινάτε το παιχνίδι στην τοποθεσία μιας επίθεσης από zombies.




Καλά νέα: Τα γραφικά του Resident Evil 2 είναι σαφώς πιο λεπτομερή από αυτά παλαιοτέρων εποχών.

αυξήσει το ενδιαφέρον των παικτών πρόσθεσε έναν ακόμη μηχανισμό, ο οποίος διαφοροποιεί ελαφρά το παιχνίδι καθώς αντικείμενα και όπλα θα τοποθετούνται σε διαφορετικές τοποθεσίες, ενώ θα αλλάξουν κάποιοι τελικοί κακοί.

Οσον αφορά στα όπλα, θα έχετε στη διάθεσή σας μία βαλίστρα για να "τσιμπάτε" τα zombies, καθώς και ένα μικρό tazer που όμως στέλνει πολύ ισχυρό ηλεκτρικό φορτίο σε όποιον άτυχο σημαδέψετε. Μεγάλου μεγέθους όπλα, όπως η βαλίστρα, καταλαμβάνουν περισσότερες από μία θέσεις στο inventory σας, οπότε θα πρέπει να σκέφτεστε πολύ προτού αποφασίσετε τι θα παίρνετε μαζί σας και τι θα αφήνετε πίσω. Με όλα αυτά τα καινούρια (φοβερά) όπλα και τις ρυθμίσεις στο gameplay μάλλον το Resident Evil 2 αξίζει της αναμονής σας. Σύντομα θα ακολουθήσει και πλήρες review, γι' αυτό μην ξεχνιέστε!


Η Claire κλείστηκε σε γωνία, αλλά βρήκε τη νέα βαλλίστρα. Επάνω τους, κούκλα!


Κανείς, συμπεριλαμβανομένης και της αστυνομίας, δεν θα σας εμποδίσει να βρείτε την αλήθεια.

ΒΡΕ ΠΟΙΑ ΝΑ ΠΑΡΩ;

Συμφωνείτε με την απόφαση να αντικατασταθεί η Elsa Walker από την Claire Redfield; Ο καθένας με τα γούστα του, βέβαια.


Claire Redfield


Elsa Walker

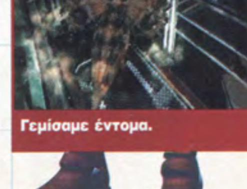

Τέτοιες σκηνές βρίσκονται σε αφθονία στο Resident Evil 2.

ΕΣΑΣ ΘΕΛΟΥΝ


"Βρε, αφήστε με να κάνω ένα τηλεφώνημα!"


"Ε, τώρα τσαντίστηκα!"




Γεμίσαμε έντομα.

QUAKE 64

Η Midway ετοιμάζει ίσως την καλύτερη έκδοση του "θρυλικού" παιχνιδιού στις game consoles.

Του Γιώργου Κουρκουτά



Multiplayer δράση

Μπορεί το GoldenEye να είναι μέχρι στιγμής το καλύτερο shooter game στο N64, αλλά φαίνεται πως η Midway ετοιμάζεται να διεκδικήσει την πρωτιά με το Quake 64. Γι' αυτό το λόγο, άλλωστε, καθυστέρησε την παρουσίασή του, καθώς θέλει να του προσθέσει τη δυνατότητα για ταυτόχρονη δράση από δύο παίκτες. Εως σήμερα μόνο το Saturn έχει την τιμή να περιλαμβάνει στον κατάλογο παιχνιδιών του το Quake, ενώ το Playstation θα περιμένει μερικούς μήνες ακόμα. Στην έκδοση για Saturn μπορεί να παίξει μόνον ένας παίκτης,



γεγονός που αφαιρεί αρκετούς πόντους από το gameplay. Η έκδοση για N64 δεν προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας νέων κόσμων, όπως συμβαίνει στα PCs, αλλά μπορούν πλέον να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα, χάρη στην τεχνική χωρισμού της οθόνης στα δύο η οποία έχει χρησιμοποιηθεί. Αραγε θα μπορέσει η μισή οθόνη δράσης να πλησιάσει το gameplay του PC; Αυτό είναι κάτι που θα πρέπει να δούμε στην πράξη...

Η Midway, για να καλύψει τους τεράστιους κόσμους του Quake, οι οποίοι έχουν σχεδιαστεί για δεκαέξι παίκτες, χρησιμοποιεί bots που συμπεριφέρονται ως κανονικοί παίκτες, αλλά ελέγχονται από τη CPU του N64. Ολοι οι κόσμοι αλλά και τα τέρατα έχουν μεταφερθεί από τα PCs σχεδόν αυτούσια. Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, υπάρχουν ορισμένες διαφορές από το original. Τα textures των τοίχων δεν έχουν την ανάλυση της έκδοσης για PCs, αλλά από την άλλη τα εφέ φωτισμού είναι ανώτερα σε αρκετά σημεία. Αλλη μία διαφορά εστιάζει στην ηχητική κάλυψη, καθώς οι συνθέσεις του Trent Reznor έχουν αντικατασταθεί από άλλα, techno κομμάτια, τα οποία χωρούν στο cartridge. Η 3D κίνηση είναι πολύ ομαλή, ενώ περιμένουμε να δούμε αν η τελική PAL έκδοση θα είναι full screen.

Το κακό στην υπόθεση είναι ότι πρέπει να κάνουμε άλλον έναν μήνα υπομονή, μέχρι να πάρουμε στα χέρια μας το Quake 64.

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Μπορεί η μισή οθόνη του two players mode να κάνει τη διαφορά;

info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Midway
Τύπος: 3D Shooter
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάρτιος '98
Παίκτες: 2









RASCAL

ΣΑΣ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ ΤΑΞΙΔΙΑ; ΑΝ ΝΑΙ, ΤΙ ΘΑ ΛΕΓΑΤΕ ΓΙΑ ΕΝΑ ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ;

Του Νίκου Κοσμάτου



Δοκιμάζοντας το φουσκοβόλο. Καλό αλλά πολύ φιλικό με τους εχθρούς και το περιβάλλον.

Καλώς την Psygnosis!



Η επιτυχημένη εταιρία έβαλε πείσμα, από ό,τι φαίνεται, να κερδίσει τη μάχη των 3D platform games. Δεν εξηγείται αλλιώς η προσεχής κυκλοφορία ενός νέου παιχνιδιού, το οποίο ενδέχεται να γίνει ένας από τους πιο επιτυχημένους τίτλους στο PSX. Με ομαλή κίνηση (της τάξης των πενήντα frames το δευτερόλεπτο), τεράστιες φανταστικές πίστες και έναν κεντρικό χαρακτήρα ειδικά φτιαγμένο για να τον αγαπήσετε, το Rascal έχει δώσει μέχρι στιγμής τις καλύτερες εντυπώσεις. Η Travellers Tales, υπεύθυνη για την ανάπτυξη του παιχνιδιού, μας ξεκαθάρισε πως χρειαζόταν έναν πολύ καλό χαρακτήρα στο ρόλο του πρωταγωνιστή. Ετσι, τη δημιουργία του Rascal καθώς και όλων των χαρακτήρων του παιχνιδιού άφησε στα έμπειρα χέρια του Jim Henson. Ο Chronos και ο πατέρας τού Rascal δημιουργήθηκαν με μεγάλη λεπτομέρεια, ειδικά για τις ανάγκες του παιχνιδιού. Συνεπώς, με τους χαρακτήρες καθαρίσαμε! Τι γίνεται, όμως, με την πλοκή; Στις κοινές platforms η πλοκή είναι απλώς διακοσμητική, όχι όμως σε αυτήν εδώ. Το σενάριο του Rascal έχει γραφτεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να έχει άμεση επιδρά μέσα στο παιχνίδι.



Ο πατέρας του Rascal, ο καθηγητής Casper Clockwise, έχει εφεύρει μια χρονομηχανή. Εντελώς τυχαία τον απάγει ο σατανικός Chronos (λυπούμεθα βαθύτατα, όμως οι ανάγκες του παιχνιδιού, ξέρετε...). Τώρα ο Chronos έχει στα χέρια του τη χρονομηχανή και κάνει αταξίες στο παρελθόν και το μέλλον.

Φουσκες

Σε αυτό το σημείο έρχεται και "καρφώνεται" το εξυπνότερο στοιχείο του παιχνιδιού. Πηδώντας μέσα στις μεγάλες φούσκες, οι οποίες βρίσκονται σε κάθε επίπεδο, μπορείτε να ταξιδέψετε στο χρόνο μέσα από τα ίδια μονοπάτια που δημιούργησε ο Chronos και να δείτε το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον της περιοχής στην οποία

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Παίκτες: 1



Τώρα, τι πρόβλημα έχει αυτή η ψαρούκλα; Κάτσε καλά, γιατί θα σε κάνω με λαδολέμονο!



Κάθε παιχνίδι που σέβεται το software του πρέπει να έχει και κανένα δεινόσαυρο. Ας όψεται ο Spielberg...





Πολύ ρομαντικό αυτό το τοπίο. Περιμένετε να σας "την πέσει" ο Chronos και θα δούμε αν θα έχετε ακόμα όρεξη για ρομάντζα...



Αν δεν φροντίσετε να βρείτε σαπουνοπυρομαχικά, το όπλο σας δεν θα μπορέσει να σας βοηθήσει.

βρίσκεστε. Ενα καλό παράδειγμα του προαναφερθέντος αποτελεί το επίπεδο με το πειρατικό πλοίο. Οταν ταξιδέψετε εκατοντάδες χρόνια στο παρελθόν, θα βρείτε μια ολοκαίνουρια γαλέτα με άσχημους πειρατές. Επιστρέψτε στο παρόν. Στην ίδια τοποθεσία το πλοίο είναι βυθισμένο πολλά μέτρα κάτω από το νερό, γεγονός που σημαίνει ότι θα πρέπει να κολυμπήσετε κάτω από την πίστα, σε στιλ Tomb Raider. Τέλος, ένα άλμα στο μέλλον θα σας τοποθετήσει στη μέση μιας ερήμου, η οποία προήλθε από την εξάτμιση της θάλασσας! Καθεμία από τις έξι τοποθεσίες του Rascal μπορεί να παιχθεί στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον, συνεπώς υπάρχουν συνολικά δεκαοκτώ επίπεδα. Εκτός από τη γαλέρα θα επισκεφθείτε ένα γιγάντιο κάστρο, μια περιοχή των Αζτέκων, την άγρια Δύση, τη χαμένη πόλη της Ατλαντίδας και τέλος το εργαστήριο του καθηγητή Clockwise.
Με κάθε είδους τεράστια έντομα, αρουραίους, ανθρώπους, ακόμα και ρομπότ, τα οποία πρέπει να αντιμετωπίσετε, θα περιμένατε ορισμένα δυνατά όπλα για την προσωπική άμυνά σας. Σωστά; Πώς θα σας φαίνονταν ένα-δύο SMG και μερικές σπιτικές μπόμπες με την παλιά, καλή συνταγή της γιαγιάς, σε στιλ Duke Nukem (το οποίο είναι το απόλυτο παιχνίδι, και δεν σηκώνω αντιρρήσεις!); Δυστυχώς, όμως, αντί για όλα τα παραπάνω ο Rascal είναι οπλισμένος με την προτελευταία εφεύρεση του πατέρα του: το ήσυχο και αβλαβές "φουσκοβόλο". (Τώρα ξενερώσαμε τελείως!)
Επειδή όλους τους κακούς, που έχετε παγιδεύσει μέσα στις φούσκες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πρέπει να τους αντιμετωπίσετε στο τέλος, είναι καλύτερα να τους αποφεύγετε, εκτός αν είστε παγιδευμένοι σε μια γωνιά. Ο χειρισμός του μικρού "κακομαθημένου" γίνεται προς όλες τις κατευθύνσεις, με τρόπο παρόμοιο με αυτόν στο Croc (ευτυχώς, εδώ οι κάμερες είναι πιο έξυπνες).
Μια και αναφέραμε το Croc, όταν οι προγραμματιστές του Rascal ρωτήθηκαν τι είναι αυτό που κάνει το παιχνίδι τους καλύτερο από τους συνεχώς ανταγωνιζόμενους τίτλους, αυτοί εξήγησαν πως η μεγάλη ποικιλία μαζί με τα τεχνικά προτερήματα είναι αρκετά για να του δώσουν το προβάδισμα.
Εκτός από τους βασικούς χαρακτήρες, υπάρχουν επίσης εκατοντάδες animated που έχουν επανασχεδιαστεί, καθώς και πολλά μικρά, ιδιόρρυθμα πλασματάκια που καραδοκούν στις γωνίες. Επιπλέον, το Rascal έχει να επιδείξει ορισμένα real time φωτεινά εφέ που, σε συνδυασμό με το προσεγμένο gameplay, έχουν ως αποτέλεσμα ένα θεαματικό και εθιστικό παιχνίδι.
Μόνον ο χρόνος θα δείξει, αν οι προσπάθειες της Travellers Tales άξιζαν τον κόπο. Μόλις έχουμε νεότερα για την κυκλοφορία του παιχνιδιού, θα σας ενημερώσουμε.







Εδώ βρισκόμαστε στην Ατλαντίδα. Τύφλα να 'χει ο Indiana Jones!

ΜΙΑΣ ΚΑΙ ΜΙΛΑΜΕ...

Μπορεί η Travellers Tales να μην έχει στο δυναμικό της κάποια μεγάλη επιτυχία στο Playstation, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως "κάθεται με σταυρωμένα χέρια", επτά χρόνια από την ίδρυσή της. Σε άλλα συστήματα έχει φτιάξει πολλά παιχνίδια, μερικά καλά και άλλα όχι και τόσο. Ακολουθούν ορισμένα από τα καλά:
Leandeil
Puggsy
Dracula
Mickey Mania
Toy Story
Sonic 3D και -τελευταίο και σημαντικότερο- το Sonic R, μία από τις μεγάλες επιτυχίες του Saturn.

"...είναι πολύ ευχάριστο στο μάτι!"
Travellers Tales

HOUSE OF THE DEAD

ΜΕΤΑ ΤΟ DEAD OR ALIVE, ΑΛΛΟ ΕΝΑ COIN-OP ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ ΣΤΟ SATURN. Ο ΛΟΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟ HOUSE OF THE DEAD ΤΗΣ AM1.



Αιωνία τους η μνήμη...

Αντε να δούμε τι θα κάνουμε αν κυκλοφορήσουν όλα τα παιχνίδια για Saturn μαζί και συγκεκριμένα τα Panzer Dragoon Saga, Dead or Alive, Burning Rangers και φυσικά το House of the Dead. Θα τρέξουμε στη γιαγιά και τον παππού και θα ξαναπούμε τα κάλαντα ή θα βγούμε στη γύρα και θα ζητάμε να ελεήσουν τον φτωχό gamer; Εχω την εντύπωση πως το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα light gun coin-op, περιλαμβανομένου βέβαια και του φοβερού και τρομερού Jurassic Park 2: The Lost World. Αν και το House of the Dead (HOTD από εδώ και πέρα) χρησιμοποιεί το Model 2 arcade board, εντυπωσιάζει με τα πολύ προσεγμένα γραφικά και το άριστο gameplay των zombies, τα οποία αν και διαλύονται όσο τα πυροβολείτε, ωστόσο συνεχίζουν να έρχονται καταπάνω σας.
Την ευθύνη για τη μεταφορά του παιχνιδιού στο Saturn δεν έχει η AM1 αλλά η Tantalus, γνωστή από τις μεταφορές των ManxTT, WipEout και WipEout 2097.
Το HOTD θα είναι συμβατό με το light gun του Virtua Cop και θα έχει όλα τα χαρακτηριστικά του coin-op καθώς και πολλά επιπρόσθετα στοιχεία. Η ομαλή κίνηση της κάμερας, σε συνδυασμό με τα textures μεγάλης λεπτομέρειας, μας φέρνουν πιο κοντά στο coin-op. Ωστόσο, θα χορτάσει το μάτι σας από τα κόκκινα και πράσινα υγρά που εκσφενδονίζουν οι ζωντανοί-νεκροί όταν διαλύονται από τις βολές σας. Ειδικά ο boss του πρώτου επιπέδου, ο Chariot, σε κάθε επιτυχημένη βολή πάνω του εκσφενδονίζει τόνους αίματος και σιγά-σιγά μεταμορφώνεται καταρχήν σε ροζ zombie(!) και ακολούθως σε σκελετό. Επίσης, όταν πυροβολείτε και τα άλλα zombies σε σημεία που δεν είναι κρίσιμα, μπορείτε να δείτε μέσα από τις τρύπες ό,τι υπάρχει από πίσω!
Σε ό,τι αφορά τη δυνατότητα επιλογής διαφορετικών διαδρομών η Tantalus έχει ακολουθήσει τα χνάρια της coin-op έκδοσης. Αν, για παράδειγμα, σώσετε έναν επιστήμονα πάνω σε μια γέφυρα, δεν θα τη διασχίσετε, αλλά θα βρεθείτε κάτω από αυτήν, στον αγωγό αποβλήτων.
Οσοι από εσάς είχατε βάλει το μπλε όπλο σας στο ντουλάπι, είναι ο κατάλληλος καιρός να το βγάλετε και να του κάνετε ένα service. Ετσι, για να είστε σίγουροι.







ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Πάλι θα γίνετε ρεζίλι, αφού θα κλείνετε 24ωρα πυροβολώντας την οθόνη σας!

info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Sega/Tantalus
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάρτιος 1998
Παίκτες: 1-2

ALUNDRA



Εδώ ο Alundra πρέπει να περάσει μέσα από ένα φλεγόμενο χωριό. Παιχνιδάκι!



Οπως αλλάζει το σκηνικό, αλλάζουν και οι καιρικές συνθήκες.

Ο Alundra επανερχεται δριμυτερος

Πού είναι η Zelda;

Το Alundra μπορεί να χρωστά πολλά στο ξεχασμένο πια Super NES, χάρη όμως στις δυνατότητες του Playstation κατάφερε να εξελιχθεί σε ένα από τα πιο εντυπωσιακά και χαριτωμένα RPGs.

Συμφωνούμε ότι τα 2D γραφικά δεν είναι ό,τι πιο σύγχρονο, ωστόσο είναι καλοσχεδιασμένα και κάθε τοποθεσία αποτελεί μία έκπληξη. Προτού αρχίσετε να στραβομουτσουνιάζετε, λάβετε υπόψη ότι μετά το Final Fantasy VII δεν υπάρχει λόγος κυκλοφορίας παλιού στιλ RPG. Μάθετε ότι το μεγαλύτερο προσόν του Alundra είναι το νέο σύστημα μάχης, το οποίο καταφέρνει να γίνεται ευχάριστο χωρίς να κουράζει, όπως οι χρονοβόρες turn-based μάχες "άλλων" παιχνιδιών.

Σύμφωνα με την υπόθεση, αναλαμβάνετε το ρόλο του Alundra, ο οποίος διαθέτει ένα θείο πνευματικό χάρισμα: μπορεί να μπαίνει στα όνειρα εκείνων που υποφέρουν από εφιάλτες και να βρίσκει τι είναι αυτό που τους βασανίζει. Μία νύχτα όμως, μπαίνοντας στα δικά του όνειρα, γνώρισε έναν γέροντα, ο οποίος τον μετέφερε πέρα από τη θάλασσα, σε ένα χωριό που λέγεται Inoa. Εκεί οι κάτοικοι πεθαίνουν ένας-ένας από τους τρομερούς εφιάλτες που βλέπουν. (Σαν δουλειά του Freddy Krouger ακούγεται.) Ο μόνος που μπορεί να σώσει την Inoa είναι ο Alundra.

info

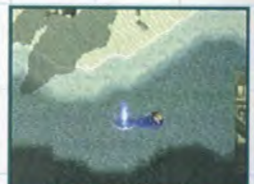
Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Απρίλιος '98

"Το νέο σύστημα μάχης υπόσχεται πολλά."



Ο Alundra αρχίζει την περιπέτειά του σε μία γαλέρα που σε λίγο θα βυθιστεί. Παρατηρήστε τα πολύχρωμα και χαριτωμένα γραφικά.





Κατά διαστήματα ο ήρωάς σας μαθαίνει καινούριες κινήσεις και κόλπα.



Το Alundra είναι γεμάτο παγίδες και γρίφους.

Τι Ειχες, Γιαννη, Τι Ειχα Παντα...

Η υπόθεσή του θυμίζει αυτήν των περισσότερων παιχνιδιών του είδους: ο καλός ήρωας πρέπει να σώσει τον κόσμο, αναλαμβάνοντας ολοένα και πιο δύσκολες αποστολές. Οπως εκτυλίσσεται η ιστορία, ο Alundra συναντά καινούριους χαρακτήρες και μαθαίνει συνεχώς περισσότερα στοιχεία για το μυστήριο των περίεργων θανάτων, ώσπου να βρει την οριστική απάντηση.



Υπάρχουν διάφορα σημεία που θα πρέπει να περάσετε για να προχωρήσετε.

Φυσικά, υπάρχει μεγάλη ποικιλία όπλων, εχθρών και αποστολών, οι δε εκπλήξεις και εναλλαγές στο σενάριο θα είχαν θέση σε οποιαδήποτε "σαπουνόπερα". Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι είναι πολύ διασκεδαστικό. Το interface και η οργάνωση της οθόνης είναι εξαιρετικά απλά και φιλικά προς το χρήστη. Οταν, για παράδειγμα, ο ήρωας μπαίνει σε ένα κτίριο, η οροφή του εξαφανίζεται και ο παίκτης συνεχίζει να τον βλέπει υπό την ίδια οπτική γωνία. Ξεχάστε, λοιπόν τις αποπροσανατολιστικές κάμερες και τις κουραστικές αλλαγές. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το Alundra "περιέχει" περίπου 50 ώρες παιχνιδιού. Επομένως, πρέπει να προετοιμαστείτε για πολλές άγρυπνες νύχτες. Εμείς, από την πλευρά μας, αναμένουμε εναγωνίως την πλήρη έκδοση του παιχνιδιού, ώστε να σας το παρουσιάσουμε λεπτομερώς.





PIXEL next generation Φεβρουάριος 1998

Του Γιώργου Δουίτση

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

PLAY CENTER

Ο δοιπορικού συνέχεια και σε αυτό το τεύχος. Αυτόν το μήνα, ο φίλτατος ταξιτζής (καταραμένη απεργία των λεωφορείων!) με άφησε στην Ηλιούπολη, στην οδό Αλ. Παναγούλη 33, όπου βρίσκεται το κεντρικό κατάστημα "Play Center".
Το "Play Center" ξεκίνησε τη λειτουργία του το 1996



αλλά σύντομα επεκτάθηκε, με αποτέλεσμα να αριθμεί τρία υποκαταστήματα: στην Ηλιούπολη, την Αργυρούπολη και τη Δάφνη (με την ονομασία Gameland). Και τα τέσσερα διαθέτουν μεγάλους και άνετους χώρους, ενώ τα ράφια είναι διαρκώς γεμάτα τόσο από παλιούς όσο και από καινούριους τίτλους. Θα βρείτε επίσης όλες τις κονσόλες καθώς και όλα τα περιφερειακά που κάνουν τη ζωή των gamers πιο εύκολη.
Η παρουσία του κόσμου είναι αισθητή καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας, ενώ διοργανώνονται συχνά πρωταθλήματα



μεταξύ των πελατών δημιουργώντας έτσι μία πολύ ευχάριστη ατμόσφαιρα. Για να μη νομίζετε βέβαια ότι λέμε ψέματα, δεν έχετε παρά να ρίξετε μια ματιά στις φωτογραφίες. Γεμάτα ράφια και ευχαριστημένες φατσούλες που, επιτέλους, έχουν την ευκαιρία να παίξουν - έστω και για λίγο- μερικά από τα πιο καινούρια παιχνίδια της αγοράς, αφού το "Play Center" τα φέρνει σχεδόν αμέσως μετά την παρουσίασή τους σε περιοδικά του Τύπου. Σε ό,τι αφορά την πρόσβαση στο κατάστημα, βρίσκεται πολύ κοντά στην κεντρική πλατεία της Ηλιούπολης, η δε συγκοινωνία της περιοχής είναι συχνή. Οσοι προτιμήσουν το δικό τους αυτοκίνητο, δεν θα αντιμετωπίσουν κανένα πρόβλημα με το παρκάρισμα. Επειδή, όμως, Ελλάδα δεν είναι μόνο η Αθήνα, το "Play Center" φροντίζει να ικανοποιεί και αυτούς που μένουν μακριά. Ετσι, αρκεί ένα τηλεφώνημα σε ένα από τα τέσσερα καταστήματα για την εξυπηρέτησή τους.

Περισσότερα όμως από τον υπεύθυνο του καταστήματος, Σακελλαρίου Μίλτο, ο οποίος μας εξηγεί τι εστί "Play Center".



Pixel Next Generation: *Πότε ξεκίνησε τη λειτουργία του το "Play Center";*

Σακελλαρίου Μίλτος: Τον Φεβρουάριο του 1996. Ως χρήστης κονσολών, αποφάσισα να προχωρήσω στη δημιουργία ενός καταστήματος που θα ικανοποιεί όλες τις προτιμήσεις της αγοράς και προπάντων - αυτό που έλειπε - θα εξασφαλίζει τη φιλική επαφή με τον πελάτη.

P.N.G.: *Ποιες είναι οι δυνατότητες της ελληνικής αγοράς; Υπάρχει κορεσμός;*

Σ.Μ.: Το 1997 παρατηρήθηκε το φαινόμενο του κορεσμού, καθώς ξεφύτρωσαν το ένα μετά το άλλο καταστήματα, τα οποία αφ' ενός δεν προσφέρουν κάτι καινούριο στην ελληνική αγορά, αφ' ετέρου δεν διαθέτουν την απαραίτητη τεχνογνωσία για να εξυπηρετήσουν τον Ελληνα χρήστη. Αποκλειστικός σκοπός τους είναι το χρήμα, ενώ δεν έχουν ιδέα για τη σωστή οργάνωση και λειτουργία ενός καταστήματος video games.

P.N.G.: *Ποιο είναι το κοινό του "Play Center";*

Σ.Μ.: Οι περισσότεροι πελάτες είναι μεγάλοι σε ηλικία, μεταξύ 20 και 30. Τα είδη που ζητούν είναι κυρίως adventure, platform και sports games. Με όλους είμαστε "κολλητοί" και -γιατί όχι-, κερνάμε και καφέ.

P.N.G.: *Μπήκαμε πλέον στο 1998. Τι νέο θα θέλατε να δείτε στο χώρο;*

Σ.Μ.: Αυτό που σίγουρα θα ήθελα να δω είναι καλύτερες τεχνολογικά κονσόλες. Οχι απλώς να υποστηρίζουν παιχνίδια, αλλά να χρησιμεύουν στο χρήστη και σε άλλους τομείς, μια και η τεχνολογία σήμερα γνωρίζει φρενήρη εξέλιξη. Επίσης, καλό θα ήταν οι εταιρίες να δημιουργούν παιχνίδια ποιοτικά και να μη στρέφονται απλώς στον όγκο και το κέρδος. Ο χρήστης αυτό ζητάει. Ποιότητα και όχι ποσότητα. Επίσης, οι τιμές των παιχνιδιών είναι συχνά αρκετά υψηλές. Πιστεύω πως αυτό πρέπει να διορθωθεί, ώστε κάθε χρήστης να μπορεί να αντεπεξέλθει οικονομικά στην αγορά video games.

BUSHIDO

Του Αγγελου Μεγρέμη



ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! ΒΓΑΙΝΕΙ ΣΕ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΑΦΗΣΕ ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΑ - ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΘΑ ΕΙΣΤΕ ΜΑΡΤΥΡΕΣ...

Κώδικας τιμής

Επειτα από πολλά δυσάρεστα e-mails, διάφορες άτυχες παραγωγές και δυσκολίες ακόμα και με την τελική ονομασία του παιχνιδιού στην ευρωπαϊκή έκδοσή του, η Squaresoft κατάφερε επιτέλους να προγραμματίσει το Bushido Blade για τον Φεβρουάριο.

Το παιχνίδι αυτό είναι κάθε άλλο παρά ένα συνηθισμένο beat'em up, καθώς έχει αρκετά καινούρια στοιχεία για το είδος ή απλώς λύνει προβλήματα όπου άλλα παρόμοια παιχνίδια δεν τα κατάφεραν. Το συγκεκριμένο γεγονός

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Sony
Διάθεση: Sony Hellas

Single Player · Multiplayer · Link Cable · Dual Analogue · Memory Card





Η Red Dragon δεν χαρίζει κάστανα σε πληγωμένους αντιπάλους. Ετσι, σας ξαναχτυπά στα πόδια.

BLADE



Οι υποτιτλισμένες (στα αγγλικά, βέβαια) σκηνές έπειτα από κάθε αγώνα είναι πολύ ατμοσφαιρικές, καθώς εσείς βλέπετε παλιούς φίλους να αποχαιρετιούνται.



Σε αυτή τη σκηνή περνάτε στα γρήγορα τα δέντρα (εδώ παίζεται διπλός αγώνας) για να πάτε στην τελική μάχη.



Περίπτωση άσχημου συγχρονισμού, καθώς ο Tatsumi ξεκίνησε το χτύπημά του σε λανθασμένη χρονική στιγμή και ο Green Samurai είχε χρόνο να τραβηχτεί πίσω.

είναι εμφανές σε όλο το παιχνίδι, άσχετα αν αναφερόμαστε στο υπέροχο gameplay ή τις φοβερές λεπτομέρειες. Ξεκινώντας από τις απλές κινήσεις, υπάρχει το συνηθισμένο σύστημα ψηλών, μεσαίων και χαμηλών επιθέσεων. Για την ώρα, όλα είναι κανονικά. Αν όμως αποφασίσετε να ασχοληθείτε με το στιλ μάχης με σπαθιά που χαρακτηρίζει το Bushido Blade, καλά θα κάνετε να ξεχάσετε όσα ξέρατε μέχρι τώρα και να μάθετε από το μηδέν μία καινούρια μέθοδο ελέγχου.

Κάθε φορά που ξεκινάτε νέο παιχνίδι, είτε πρόκειται για Single Player Story mode είτε για Versus mode, επιλέγετε έναν από τους έξι διαθέσιμους χαρακτήρες και κατόπιν το όπλο που αυτοί θα έχουν. Πρόκειται για έξι σπαθιά, ένα τεράστιο σφυρί και μία λόγχη. Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να καταλάβετε ότι τα ίδια τα όπλα είναι που καθορίζουν τις κινήσεις που πρέπει να μάθετε και όχι οι χαρακτήρες που τα κραδαίνουν (σημ.: το βρωμόξυλο που έφαγε ο Γιώργος, μέχρι να το πάρει χαμπάρι δεν λέγεται!).

"Αυτό που έπρεπε να είναι..."

Τα περισσότερα όπλα έχουν περίπου είκοσι πέντε βασικές κινήσεις -συνηθισμένα πράγματα, αλλά με στιλ- καθώς και μέχρι δεκαπέντε combos που συνδέουν τις βασικές κινήσεις, δημιουργώντας πολύ ωραίο σύνολο. Τέλος, υπάρχουν μία ή δύο πολύ εντυπωσιακές special κινήσεις. Στη συνέχεια, όμως, δυσκολεύουν τα πράγματα. Θα ανακαλύψετε ότι, παρ' ότι κάθε όπλο έχει συνολικά πολλές κινήσεις, κάθε χαρακτήρας που το αποκτά έχει αυτόματα τρεις-τέσσερις κινήσεις, μοναδικές γι' αυτόν. Ο Kannuki, για παράδειγμα, έχει δύο κινήσεις με το σφυρί, τις οποίες δεν μπορεί να κάνει κανείς άλλος με το ίδιο όπλο. Σημειωτέον ότι θα σας πάρει λίγο καιρό, προτού βρείτε τους

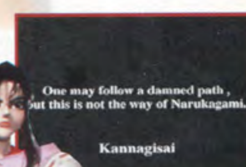
Ο ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΟΥ BUSHIDO

Ο ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΟΥ BUSHIDO ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΑΥΣΤΗΡΟΣ. ΑΝ ΔΕΝ ΤΟΝ ΤΗΡΗΣΕΤΕ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΣΑΣ ΓΡΑΨΕΙ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΟΤΙ ΕΙΣΤΕ ΕΠΙΕΙΚΩΣ ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΘΡΙΑΜΒΕΥΣΕΤΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙ, ΛΟΙΠΟΝ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΤΟΥΣ ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ:

- ΠΟΤΕ ΜΗ ΧΤΥΠΗΣΕΤΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟ, ΟΣΟ ΕΚΕΙΝΟΣ ΣΑΣ ΜΙΛΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΜΙΑ ΜΑΧΗ.
- ΠΟΤΕ ΜΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΚΡΥΜΜΕΝΟ ΟΠΛΟ ΣΑΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ ΣΑΣ.
- ΠΟΤΕ ΜΗ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ, ΟΣΟ ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΚΟΙΤΟΣ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ.
- ΠΟΤΕ ΜΗ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ, ΟΤΑΝ ΕΚΕΙΝΟΣ ΤΡΕΧΕΙ ΣΑΝ ΤΡΕΛΟΣ ΝΑ ΓΛΙΤΩΣΕΙ.











Στο replay βλέπετε από πιο κοντά τις τελευταίες κινήσεις. Έτσι, μπορείτε να τις αναλύσετε (για απορίες του τύπου "από πού ήρθε το φορτηγό;").



Καταφέρατε να ξεγελάσετε τον αντίπαλο και να τον φέρετε στη γέφυρα. Δεν καταφέρατε, όμως, ακόμα να τον πετάξετε κάτω...



Seek to save your life and lose it.
Through death one finds
the way of Narukagami.

Kannagisai

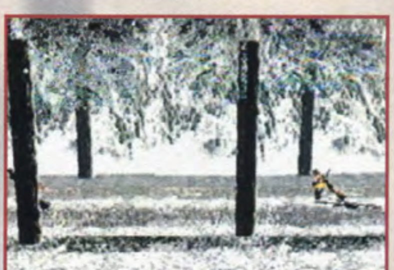
Αν δεν πολεμήσετε έντιμα, το μόνο που θα δείτε στο τέλος είναι αυτό το κείμενο.



Η Mikado είναι γρήγορη και άγρια. Δοκιμάστε τη με το κοντάρι Naginata και θα βγάλει ένα κάρο κινήσεις.

"Οι κινήσεις των μαχητών είναι καταπληκτικές."

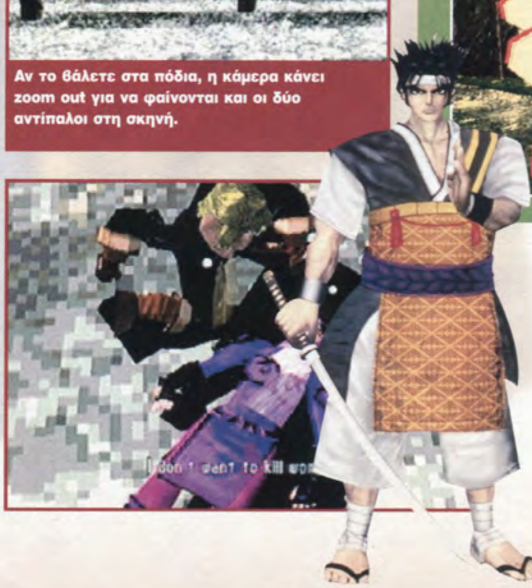
καλύτερους συνδυασμούς όπλων και χαρακτήρων. Άλλη παραξενιά του εξαιρετικού συστήματος ελέγχου είναι η δυνατότητα που σας παρέχεται να αλλάζετε την ισορροπία σας καθώς πολεμάτε, διαλέγοντας μία από τρεις στάσεις. Συνολικά, οι κινήσεις χαρακτήρων και όπλων είναι διαμοιρασμένες μεταξύ αυτών των τριών στάσεων. Συνεπώς, ανά πάσα στιγμή σάς είναι διαθέσιμο περίπου το ένα τρίτο των κινήσεων, ανάλογα με τη στάση σας. Αρχικά αυτό μπορεί να σας φανεί κάπως παράξενο σε σχέση με όσα έχετε συνηθίσει, αλλά στην πράξη είναι πολύ βολικό να έχετε τρία υποσύνολα κινήσεων και να μάθετε το καθένα ξεχωριστά.
Αρκετοί, ειδικά οι παλαίμαχοι του είδους, ίσως εκπλαγούν από την έλλειψη μπάρας ενέργειας στην κορυφή της οθόνης. Στο Bushido Blade ποτέ δεν ξέρετε ακριβώς πόση ενέργεια έχετε εσείς ή ο αντίπαλός σας. Για την ακρίβεια, γενικά η μόνη ένδειξη που υπάρχει είναι ένας μικρός διψήφιος αριθμός, που δείχνει πόσους γύρους έχετε κερδίσει μέχρι στιγμής. Αυτή η λιτότητα της οθόνης σάς επιτρέπει να θαυμάσετε τα πεντακάθαρα γραφικά, χωρίς τίποτα να σας αποσπά την προσοχή. Οι χαρακτήρες δεν έχουν ακριβώς τέλεια χρώματα, αλλά δεν παύουν να διαθέτουν εκπληκτική λεπτομέρεια και πρέπει να θεωρηθούν παράδειγμα προς μίμηση από άποψη ομαλότητας και φυσικότητας κινήσεων.
Πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι ο καλύτερος τρόπος να απολαύσει κάποιος το παιχνίδι είναι να παίξει διπλό με κάποιο φιλαράκι, το οποίο θα



Αν το βάλετε στα πόδια, η κάμερα κάνει zoom out για να φαίνονται και οι δύο αντίπαλοι στη σκηνή.



Επιτέλους! Βγάλαμε κανονικό αίμα σε ευρωπαϊκή έκδοση παιχνιδιού.



EYE OF THE TIGER

Κάτι που υπήρχε στο Tekken 2 ως cheat έχει συμπεριληφθεί ως κανονικό χαρακτηριστικό στο Bushido Blade. Φυσικά, εννοούμε την άποψη πρώτου προσώπου. Μπορείτε να βλέπετε το παιχνίδι μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα σας. Οι λεπτομέρειες που θα δείτε στα χαρακτηριστικά των αντιπάλων είναι πράγματι εκπληκτικές. Και επειδή ο χειρισμός αλλάζει κάπως και μπορεί να μπερδευτείτε, υπάρχει αναπαράσταση του χαρακτήρα σας πάνω δεξιά για να βλέπετε ακριβώς τι κάνετε.









Μερικές φορές, όταν αποτελειώνετε έναν αντίπαλο, αυτός μένει ακίνητος για λίγο, προτού πέσει νεκρός στο έδαφος.



Αν κάνετε continue, τα μάτια του samurai σας ανοίγουν όπως αυτά ενός ζόμπι...



στείλει στο νοσοκομείο (σημ.: ε, Γιωργάκη, κατά λάθος το έκανα). Αλλά και σε Story mode δεν υστερεί καθόλου. Η υπόθεση αναφέρει ότι κάπου στη βουνοπλαγιά του Chugoku βρίσκεται μία πανάρχαια σχολή πολεμικών τεχνών, όπου οι δάσκαλοι διδάσκουν μία πειθαρχία γνωστή ως "teachings of the Echoing Mirror". Βαθύτερα, όμως, βρίσκεται μία μυστική ομάδα με πολύ σκοτεινότερους στόχους, το Kage. Πρόκειται για πολύ καλά εκπαιδευμένους δολοφόνους, οι οποίοι στη πραγματικότητα είναι δάσκαλοι της σχολής. Φυσικά, είναι σημαντικό η ύπαρξη της ομάδας να μείνει μυστική για όλους όσοι δεν ανήκουν σε αυτή. Σε αυτό το σημείο μπαίνετε εσείς. Ενα μέλος της ομάδας βαρέθηκε τη συνεχή πίεση και αποφάσισε να τα βροντήξει κάτω και να προσπαθήσει να ξεφύγει. Δουλειά σας είναι να τα καταφέρει να διαφύγει σώος και ασφαλής, σκοτώνοντας τα άλλα μέλη, που τον κυνηγούν να τον εξοντώνουν για την "άτιμη" πράξη του. Κάθε μάχη γίνεται μόνο μία φορά, γιατί είναι μέχρι θανάτου - επομένως, είναι πολύ έντονη. Οπως και με το απλό διπλό, πολεμάτε σε μία εντυπωσιακή 3D αρένα. Μπορείτε να φύγετε και να περιπλανηθείτε στα περίχωρα, στο κάστρο, όπου εξελίσσεται το Story mode. Μπορείτε επίσης να εκμεταλλευτείτε το περιβάλλον και να αποκτήσετε έτσι πλεονέκτημα ύψους ή ακόμα να κάνετε κάθετη εφόρμηση με το σπαθί σας εναντίον του άτυχου αντίπαλου.

Αν δεν προσέξετε και σας βρει απροετοίμαστους, ο αντίπαλος μπορεί να σας σκοτώσει με μόνο ένα χτύπημα. Θα μάθετε όμως να ανακόπτετε τα αντίπαλα χτυπήματα με γρήγορες αντιδράσεις. Ενα συνηθισμένο λάθος είναι να γέρνετε μπροστά, με το σπαθί να βρίσκεται σε ήδη προτεταμένο χέρι. Ετσι, μένετε ανοιχτός και ευάλωτος σε μία απλή κοντινή επίθεση του αντίπαλου, ο οποίος σας κόβει το σβέρκο, με αποτέλεσμα ακαριαίο θάνατο. Αν τύχει κι επιζήσετε έπειτα από τέτοιο χτύπημα, το παιχνίδι δείχνει και πάλι πόσο προηγμένο είναι, χάρη στον τρόπο με τον οποίο τραυματίζεστε. Κάθε μέλος του σώματος μπορεί να τραυματιστεί ξεχωριστά. Αν, για παράδειγμα, τραυματίσετε τον αντίπαλο στο δεξί χέρι, κατά πάσα πιθανότητα αυτό θα αχρηστευθεί. Ως αποτέλεσμα, ο αντίπαλος θα μείνει με μόνο ένα καλό χέρι για να ελέγχει το όπλο του και να αμύνεται. Αν χτυπηθείτε αρκετά στα πόδια, θα καταλήξετε να πολεμάτε στα γόνατα με πολύ περιορισμένες κινήσεις, τουλάχιστον μέχρι το τέλος του γύρου.

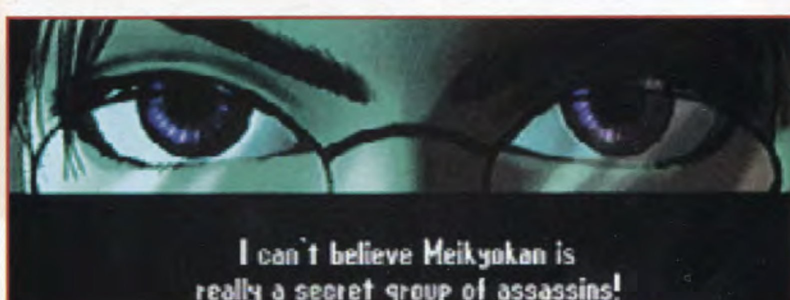




Διαλέξτε ανάμεσα σε οκτώ τοποθεσίες πού θα παίξετε το διπλό σας. Πολύ ωραία πράγματα μπορούν να γίνουν στο Cherry Blossom Grove.



Αν πολεμάτε στο underground Grotto, μπορείτε να πετάξετε νερό από το ρηχό ποταμάκι στα μάτια του αντιπάλου σας και μετά να τον σκοτώσετε.



ΤΑΣΕΙΣ ΑΥΤΟΚΤΟΝΙΑΣ

Αν διαπιστώσετε ότι ο αγώνας είναι πια χαμένος και ότι απλώς θα γίνετε ρεζίλι, αν προσπαθήσετε να νικήσετε, παρατήστε τα. Οταν τα πόδια σας είναι άσχημα χτυπημένα και έχετε πέσει στα γόνατά σας, πατήστε το SELECT για να παρατήσετε το σπαθί σας και ικετέψτε τον αντίπαλο να θέσει τέλος.



"Τώρα, σκότωσέ με!" λέει ο Utsesumi, καθώς κατεβάζει το σπαθί του.



Η Red Dragon σας κάνει τη χάρη με ένα δυνατό χτύπημα.



Ο Utsesumi πέφτει νεκρός στο χιόνι. Μεγάλη ένταση!





Ποιος άγγιξε τα μαλλιά;

ΜΕΤΑΦΟΡΑ

Περίεργως, το Bushido Blade έχασε ελάχιστα κατά τη μεταφορά του στις ευρωπαϊκές κονσόλες. Οι μαύρες λωρίδες πάνω και κάτω είναι ιδιαίτερα μικρές, ενώ η πτώση σε ταχύτητα είναι πολύ περιορισμένη σε σχέση με την ιαπωνική έκδοση. Σε επόμενο τεύχος θα υπάρχει εκτενές αφιέρωμα στις διαφορές εισαγόμενων και ευρωπαϊκών συστημάτων...

Το παιχνίδι βασίζεται στον αρχαίο ιαπωνικό κώδικα τιμής ονόματι Bushido. Συνεπώς, πρόκειται για το πρώτο παιχνίδι, στο οποίο είστε υποχρεωμένοι να πολεμάτε έντιμα. Ετσι, αν, για παράδειγμα, έχετε πέσει στα γόνατά σας, σας δίνεται η επιλογή να αφήσετε το σπαθί σας και να ζητήσετε από τον αντίπαλο να σας αποτελειώσει! Επιπλέον, δεν θα δείτε το πραγματικό φιλμάκι στο τέλος του παιχνιδιού -στο Story mode, βέβαια-, αν δεν έχετε πολεμήσει έντιμα σε όλους τους αγώνες σας. Ολα αυτά δεν σημαίνουν ότι ο έντιμος δρόμος είναι η μόνη επιλογή σας. Οι περισσότεροι χαρακτήρες έχουν και από ένα κρυμμένο όπλο, όπως μεταλλική βεντάλια ή μαχαιράκι για πέταγμα, το οποίο μπορούν να βγάλουν από την τεράστια samurai-στιλ ενδυμασία τους ανά πάσα στιγμή. Αν και αυτό δεν





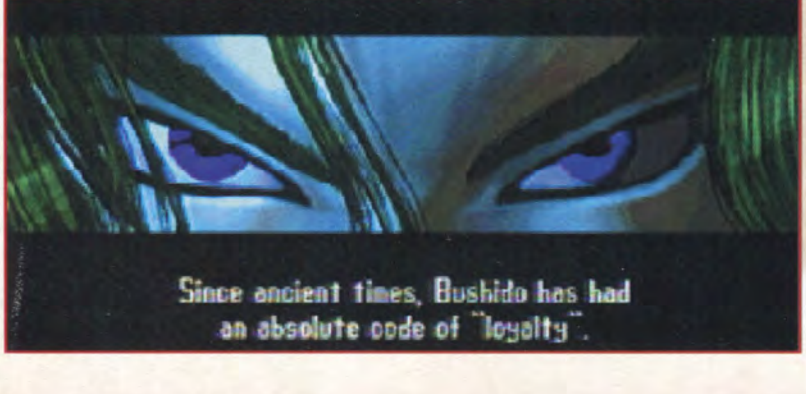
Με μία εντολή ο μαχητής σας πηδά μπροστά και καρφώνει τον αντίπαλό του με το katana του.



Οταν το σπαθί σας χτυπηθεί θα φύγει προς τα πίσω, αφήνοντάς σας ακάλυπτους για ένα πολύ κρίσιμο δευτερόλεπτο.



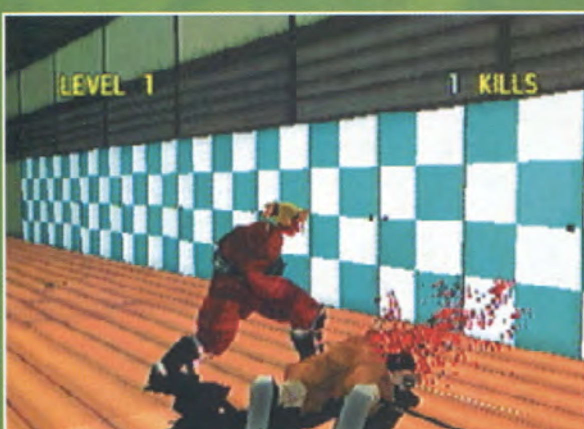
Στο Slash mode σκοτώνετε αδιακρίτως...



SLASH MODE

Μερικά παιχνίδια σας παρέχουν ένα survival κομμάτι, όπου τα βάζετε διαδοχικά με καμιά ντουζίνα αντιπάλους και, αν επιβιώσετε, νιώθετε μεγάλος και τρανός. Στο Bushido Blade, όμως, τα πράγματα είναι σαφώς πιο σοβαρά. Τα βάζετε με εκατό εκπαιδευμένους ninjas και πρέπει να επιβιώσετε. Αν σας σκοτώσουν, σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε continue, αλλά αρχίζετε πάλι με την τελευταία δεκάδα. Αν, για παράδειγμα, σας σκοτώσει ο 28ος, εσείς ξαναρχίζετε από τον 20ό. Εδώ οι ικανότητές σας θα δοκιμαστούν στο έπακρο.







Στην εισαγωγή παίρνετε μια ιδέα από τα όπλα που υπάρχουν στο παιχνίδι.

πιάσει, μπορείτε να πετάξετε χιόνι ή χώμα στα μάτια του αντίπαλου και να τον ταπεινώσετε σκοτώνοντάς τον όσο δεν σας προσέχει (είναι τρελοί αυτοί οι Ρωμαίοι...). Αυτή είναι και η καλύτερη τακτική, αν σοβαρολογούμε όσον αφορά στους αγώνες. Το Bushido Blade δεν έχει τίποτα περίεργα τέρατα, διασταυρώσεις ανθρώπων με εξωγήινους ή υπερβολές τύπου anime. Είναι ένα σοβαρό παιχνίδι, στο οποίο ταιριάζει περισσότερο ο χαρακτηρισμός samurai simulator παρά beat'em up. Οι έμπειροι παίκτες θα μείνουν παραπάνω από ικανοποιημένοι από το εξαιρετικό gameplay. Οι πρωτάρηδες όμως ίσως μείνουν με την απορία ζωγραφισμένη στα πρόσωπά τους, καθώς θα πέφτουν πότε-πότε νεκροί με ένα χτύπημα ή θα αλλάζουν στάση, χωρίς καν να ξέρουν γιατί.
Ας μην ξεγελιόμαστε: Αντίθετα με άλλους παρόμοιους τίτλους, πρέπει να είστε πράγματι καλοί για να προχωρήσετε, ενώ η ελευθερία κινήσεων είναι τόσο απολαυστική - ιδιαίτερα στα διπλά παιχνίδια -, ώστε θα παίζετε ώρες ατέλειωτες.











PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●○○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **94%**

Σχεδόν τέλειες ξιφομαχίες.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Soul Blade
Tobal 2









Μικρές ομοιότητες με το Samurai Showdown όπως τα φυτά και ο τρόπος με τον οποίο κόβονται.

YOSHI'S

Το πρωτο καινουριο παιχνιδι της Nintendo υστερα απο οκτω μηνες. Αξιζε η αναμονη;

Big Dino is back!

Το παιχνίδι Yoshi's Story για το Nintendo 64 αναμενόταν από την εποχή του Super Mario 64. Πρόκειται για τη συνέχεια ενός πολύ καλού παιχνιδιού του Super NES. Παράλληλα είναι το πρώτο παιχνίδι που φτιάχνει εξ ολοκλήρου η Nintendo από τότε που παρουσίασε το Starfox και καλείται να ικανοποιήσει αρκετά υψηλές προσδοκίες. Το ερώτημα που προκύπτει είναι το εξής: Αξίζε το Yoshi's Story την αναμονή; Αυτό θα το μάθετε διαβάζοντας τη συνέχεια.



Μερικοί από τους εχθρούς είναι τεράστιοι όπως αυτό το νερόφιδο που σας κυνηγά και σέρνεται σχεδόν σε ολόκληρη την οθόνη

Η Παιδικη Γωνια

Το αρχικό παιχνίδι Yoshi's Island για το SNES ξεχώριζε για τα πιτσιλωτά γραφικά του που έμοιαζαν μισοτελειωμένα, σαν ζωγραφιές μικρού παιδιού. Κατά κάποιον τρόπο όμως ταίριαζαν με το σενάριο του παιχνιδιού, σύμφωνα με το οποίο ο Yoshi και οι συγγενείς του προσπαθούσαν να μεταφέρουν με ασφάλεια το μωρό Mario μέσα από πολλά όμορφα αλλά και εχθρικά επίπεδα. Παρά το ότι το παιχνίδι ήταν πιο δύσκολο από το Super Mario World, πολλοί παίκτες αποθαρρύνθηκαν από το στιλ του. Το Yoshi's Story έχει αρκετές πιθανότητες να αντιμετωπίσει το ίδιο πρόβλημα. Η εμφάνιση του παιχνιδιού έχει ξεπεράσει κατά πολύ τα όρια του χαριτωμένου. Αν είστε κάτω από πέντε χρόνων, κατά πάσα πιθανότητα θα σας αρέσει αλλά γενικά, μετά την πρώτη επαφή, το σκηνικό δεν θα σας κάνει ιδιαίτερη εντύπωση. Η αίσθηση αυτή όμως δεν έχει μεταφερθεί και στο υπόλοιπο παιχνίδι, όπου έχουν χρησιμοποιηθεί γραφικά υψηλής ανάλυσης. Εάν ο Bill Gates αποκτήσει ποτέ παιδιά, τέτοιες σκηνές θα κολλά στην πόρτα του ψυγείου του με μικρούς μαγνήτες... Το Yoshi's Story είναι σίγουρα ευχάριστο στο μάτι, αποδεικνύοντας ότι το Nintendo 64 έχει μεγάλες δυνατότητες. Αντίθετα με το σκιτσογραφημένο Yoshi's Island, το Story είναι γεμάτο λαμπερά τοπία με πολλές λεπτομέρειες που ποικίλλουν από μαλακά υφάσματα έως και δερμάτινες πολυθρόνες. Οι εχθροί του Yoshi είναι εξίσου "απολαυστικοί" στην όψη και έχει δοθεί σε όλους η ίδια προσοχή στη λεπτομέρεια, από τα μικρά έντομα ως τα γιγάντια τέρατα που



Αυτά τα αιωρούμενα πιράνχας συρρικνώνουν τον Yoshi αν τον πιάσουν, και μετά τον... φτύνουν συνήθως πάνω από κάποια τρύπα.



Πατώντας το R μπορείτε να εστιάσετε στον Yoshi. Γιατί; Μα, γιατί είναι πολύ cool.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Nintendo
Διάθεση: Εισαγωγής
Παίκτες: 1



Single Player



Cartridge



Περάστε με ασφάλεια πάνω από τη λάβα καβάλα στο δράκο, αρκεί να μην πέσετε μέσα όταν αυτός καταδυθεί.



Σε πολλά επίπεδα ο Yoshi κινείται κάτω από το νερό, όπου μπορείτε να δείτε τα πολύ ωραία εφέ κυμάτων.

STORY

Colour Of Might

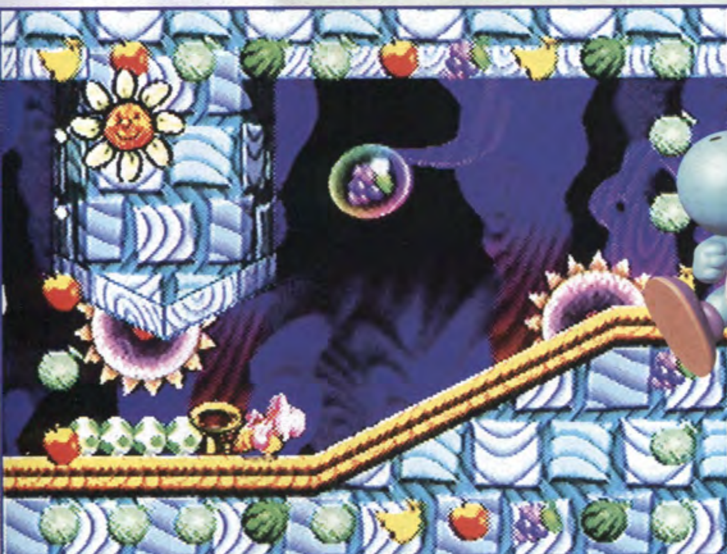
Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε έξι Yoshi, ο καθένας από τους οποίους προτιμά διαφορετικό είδος φρούτων. Αν τους ταΐσετε το αγαπημένο τους, θα επανακτήσουν όλη την ενέργειά τους.

Ο κόκκινος και ο ροζ θέλουν μήλα

Ο κίτρινος μπανάνες

Ο πράσινος καρπούζια

Ο μπλε σταφύλια



Αυτή η σκηνή σάς θυμίζει τίποτα;





Σίγουρα έχετε ξαναδεί φυτά πιράνχας, αλλά ποτέ σαν κι αυτά.

τριγυρνάνε σε διάφορες πίστες. Τα πάντα κινούνται πολύ όμορφα και δεδομένων των εφέ σκιών που έχουν χρησιμοποιηθεί φαντάζουν σαν να ξεπετάγονται από την οθόνη. Το Mischief Makers μας έδωσε μια ιδέα για το τι μπορεί να κάνει το Nintendo 64 σε ό,τι αφορά τα δισδιάστατα γραφικά, αλλά το Yoshi's Story προχωρά ακόμη περισσότερο, ανεβάζοντας την απόδοση σε υψηλότερα επίπεδα.

Ο ήχος, συνήθως υποτιμημένος στα παιχνίδια του Nintendo 64, είναι πλούσιος. Αφήνοντας στην άκρη τον κλαψιάρικο ρυθμό των Yoshi, η μουσική είναι η τέλεια συνοδεία για το παιχνίδι. Σε μια πίστα με ζούγκλα ακούγονται τα τύμπανα άγριων φυλών, σε ένα έρημο νησί ηχεί μουσική από την Καραϊβική, ενώ σε άλλο σημείο ακούγεται ρυθμικά το όνομα του ήρωα παροτρύνοντάς σε να συνεχίσεις. Μία πράγματι χαριτωμένη λεπτομέρεια είναι ο τρόπος με τον οποίο αλλάζει η μουσική, όταν ο Yoshi κοντεύει να ξεμείνει από ενέργεια (η μπάρα ενέργειας αναπαρίσταται με ένα λουλούδι που χάνει τα πέταλά του καθώς ο Yoshi δέχεται χτυπήματα, και η επαναφορά στον αρχικό ρυθμό, όταν ο ήρωας ανακτά δυνάμεις.

Σχεδόν όλα τα πλάσματα του παιχνιδιού ψιθυρίζουν ή κάνουν κάποιο θόρυβο, οπότε όταν τους συνηθίσετε μπορείτε να προβλέψετε τον επόμενο εχθρό σας. Ο ίδιος ο Yoshi είναι ιδιαίτερα εκφραστικός, καθώς σφίγγεται όταν τεντώνει τα πόδια του για να φθάσει λίγο ψηλότερα σε ένα άλμα ή ουρλιάζει από φόβο κατά τη διάρκεια μεγάλης πτώσης. Επιπλέον γρυλίζει κάθε φορά που πλησιάζει έναν εχθρό.

Απο το Βιβλιο

Το παιχνίδι είναι δομημένο σαν βιβλίο (βέβαια, με τέτοιο όνομα προφανώς το



Αν δείτε έναν σκύλο να τριγυρνά, χτυπήστε το έδαφος με δύναμη. Συνήθως κάτι χρήσιμο κρύβεται εκεί κοντά, όπως αυτή η καρδιά.



Αυτό το τμήμα είναι ένα από τα λίγα όπου το παιχνίδι προχωρά πέρα από τις δύο διαστάσεις. Ενώ δεν μπορείτε να σκοτώσετε αυτούς που σας πετάνε χιονόμπαλες, αυτοί μπορούν να σας χτυπήσουν άνετα.



Αυτό το ψάρι είναι πολύ ζόρικο. Μόνο στις ψηλές πλατφόρμες είστε ασφαλείς από τα χείλη του, ενώ αν σας πιάσει, ο θάνατος είναι βέβαιος.

Τα Αφεντικα

Εκτός από τον Bowser που φυλά το δέντρο, στο τέλος του παιχνιδιού υπάρχουν άλλοι τέσσερις μεγάλοι κακοί, τους οποίους πρέπει να σκοτώσετε.

Cloud Boss



Είναι πολύ εύκολο να τον νικήσετε. Απλώς χτυπήστε τον συνεχόμενα με τη γλώσσα και θα εξατμιστεί.

Predator Boss



Εντάξει, δεν είναι ακριβώς κυνηγός, αλλά αν τον βομβαρδίζετε με αυγά δεν θα έχετε πρόβλημα

Genie Boss



Το ανθρωπάκι της Michelin μπορεί να αποκοιμήθηκε στις γραμμές του τρένου, αλλά είναι ακόμα επικίνδυνο. Ρίξτε του αυγά όταν γίνει κίτρινο.

Lippy Boss



Κοντός, χοντρός και πράσινος. Ρίξτε αυγά στα χείλη του μέχρι να σκάσουν.



Οι shy-guys αναπαριστούν μια σκηνή από "Το Κυνήγι του Μπλε Yoshi".





Του Κίτσου η μάνα κάθονταν και έπλεκε πουλόβερ...



Μερικές γνωστές φατσούλες από παλιά παιχνίδια της Nintendo επιστρέφουν. Τα Boos έπιασαν πάλι δουλειά.

περιμένατε) με τέσσερα κεφάλαια, καθένα από τα οποία αποτελείται από τέσσερα τμήματα. Επιλέγετε την πορεία σας ξεφυλλίζοντας το βιβλίο (ω, Θεέ μου, άλλο ένα Fighting Fantasy βιβλίο). Σε κάθε σελίδα βλέπετε την παρουσίαση του επιπέδου που επιλέξατε και έτσι παίρνετε μια ιδέα των κινδύνων που θα αντιμετωπίσετε στις επόμενες πίστες. Αρχικά σε κάθε κεφάλαιο έχετε πρόσβαση σε ένα μόνο επίπεδο, ενώ τα υπόλοιπα εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά, δεν είμαστε σίγουροι αναφορικά με το τι προκαλεί την αλλαγή πίστας.
Μερικές φορές μπορεί να σας δοθεί δυνατότητα επιλογής μεταξύ τεσσάρων επιπέδων, ενώ κάποιες άλλες έχετε μόνο μία επιλογή. Το μόνο που έχουμε διαπιστώσει είναι ότι νέες πίστες ανοίγουν όταν μαζεύετε τις γιγάντιες καρδιές που είναι κρυμμένες στους κόσμους που εξερευνάτε, ωστόσο μπορεί να κάνουμε και λάθος. Καθώς το εγχειρίδιο είναι στα γιαπωνέζικα, δεν βοηθά και πολύ στη λύση του προαναφερόμενου προβλήματος. Υπάρχει όμως μία επιλογ



Πιο εύκολο απ' ό,τι φαίνεται.

σύμφωνα με την οποία μπορείτε να κάνετε εξάσκηση σε πίστες που έχετε ήδη περάσει κι έτσι έχετε περισσότερες πιθανότητες να ανακαλύψετε τα μυστικά που είναι κρυμμένα σε κάθε πίστα.
Οταν ο Yoshi ξεκινά μια πίστα, έχει μόνο



Μεγάλοι δράκοι ξεπετάγονται από το έδαφος στο δεύτερο κεφάλαιο. Μερικά αυγά στο κεφάλι είναι αρκετά για να τους ξεφορτωθείτε.



Αυτό το ζελέ βουλιάζει αργά από το βάρος του Yoshi. Εδώ υπάρχουν πολλά χρήσιμα πράγματα, αλλά συνήθως κρύβουν εχθρούς και παγίδες.



Ενα γυαλιστερό καινούριο φάντασμα από λάβα επιτίθεται στον Yoshi.



Και τώρα... διαφημίσεις.



Μια μέδουσα κρύβει μια καρδιά μέσα της. Αν ο Yoshi τη φάει, γίνεται προσωρινά αόρατος.

ένα πέταλο ενέργειας, οπότε πρώτη προτεραιότητα είναι να αυξήσει τη δύναμή του. Ο πιο σύντομος τρόπος αύξησης της ενέργειάς του είναι μαζεύοντας τα φρούτα που αποτελούν το κλειδί όλου του παιχνιδιού. Σύμφωνα με το σενάριο, ο Bowser (ναι, αυτός είναι πάλι ή κάποιος απελπιστικά όμοιός του) έχει κλέψει το Super Happy Fun Tree και το έχει στο κάστρο του, ο δε Yoshi είναι ο άνθρωπος, ή ο δεινόσαυρος τέλος πάντων, που έχει αναλάβει να επιστρέψει το δέντρο εκεί όπου ανήκει. Ευτυχώς για τον Yoshi φρούτα από τα δέντρα έχουν σκορπιστεί σε όλα τα μέρη από όπου πέρασε ο Bowser στο δρόμο για το κάστρο του. Μόλις μαζέψει τριάντα φρούτα (ο ακριβής αριθμός φαίνεται σε μορφή φρούτων στα άκρα της οθόνης) έχει συμπληρώσει ένα κεφάλαιο και μπορεί να γυρίσει σελίδα. Τα φρούτα επαναφέρουν την ενέργεια του Yoshi, ο οποίος προτιμά συγκεκριμένα είδη, ανάλογα με το χρώμα του (υπάρχουν έξι χρώματα για τον Yoshi από την αρχή του παιχνιδιού καθώς και ένα ακόμη το οποίο μπορεί να εκκολαφθεί από ένα αυγό που βρίσκετε καθ' οδόν). Για παράδειγμα, ο κίτρινος Yoshi ωφελείται περισσότερο από τις μπανάνες. Αν τα φρούτα είναι σπάνια, ο Yoshi μπορεί να τα βγάλει πέρα τρώγοντας τους ντόπιους!

Μμμ... Φρουτα

Το σκηνικό συλλογής φρούτων κάνει τη δομή του παιχνιδιού λίγο διαφορετική από ό,τι τα προηγούμενα platform παιχνίδια της Nintendo. Καθώς δεν υπάρχει συγκεκριμένη έξοδος από μία πίστα, σκοπός δεν είναι να φθάσετε σε ένα συγκεκριμένο σημείο όσο το δυνατόν πιο σύντομα, αλλά να περιφέρεστε ψάχνοντας για φρούτα. Τα περισσότερα επίπεδα δεν παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές, ωστόσο σε μερικά, όπως αυτό της ζούγκλας, πρέπει να βρείτε το δρόμο μέσα από έναν



Σε κάποια σημεία του παιχνιδιού η κάμερα φεύγει προς τα πίσω για να δείξει μεγαλύτερο μέρος του σκηνικού. Καλό και χρήσιμο.



Μπάλες με... δόντια. Τι εφιάλτης!!!



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1!

ΑΝΤΙ ΝΑ ΣΑΣ ΜΙΛΗΣΟΥΜΕ ΑΠΛΩΣ ΓΙΑ ΤΟ YOSHI'S STORY ΣΚΕΦΤΗΚΑΜΕ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΝΑ ΣΑΣ ΤΟ ΔΕΙΞΟΥΜΕ ΚΙΟΛΑΣ. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΜΗΜΑ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ, ΩΣΤΟΣΟ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΟ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΟΛΑ ΟΣΑ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ Ο YOSHI ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΠΑΡΕΙ ΠΙΣΩ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΧΑΡΑΣ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΤΙ ΓΙΑ ΤΟ YOSHI'S STORY, ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΑΛΛΟ. ΟΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΜΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΑΝ ΑΥΤΟ

Grab The Fruit



Το πρώτο που πρέπει να κάνει ο Yoshi είναι να αυξήσει την ενέργειά του. Οπως σας έλεγε και η μαμά σας, ο καλύτερος τρόπος για να γίνει αυτό είναι τρώγοντας φρούτα.

Goodbye, Shy Guy

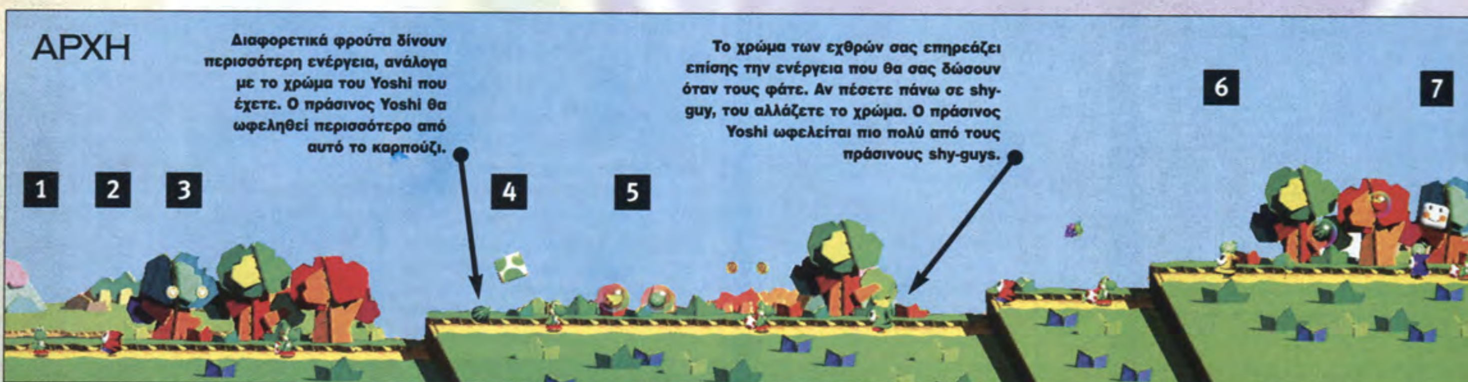


Ενας άλλος τρόπος να αποκτήσετε ενέργεια είναι να φάτε τους ντόπιους κάθε πίστας. Οι shy-guys δίνουν ένα πέταλο ενέργειας.

Coin Cascade



Τα νομίσματα που βρίσκονται διάσπαρτα στην πίστα δεν φαίνεται να χρησιμεύουν σε τίποτα, εκτός από το να δίνουν έξτρα πόντους. Ωστόσο πάρτε τα έτσι κι αλλιώς.





Chubby Checkpoint



Αν δείτε έναν χοντρό τύπο που κοιμάται και έχει έναν αριθμό, πηδήξτε επάνω του. Αυτοί οι τύποι σάς μεταφέρουν στην αρχή της πίστας και, αν τους ξυπνήσετε, χρησιμοποιούνται για τηλεμεταφορά.

Slammin'!



Βουτήξτε στο έδαφος και προσπεράστε τα εμπόδια.

Tongue Action



Τα τούβλα με θαυμαστικό είναι φιλικά για τη γλώσσα του Yoshi, ο οποίος μπορεί να τα πλησιάσει αγγίζοντάς τα με αυτήν.

The Secret Garden



Φρούτα εμφανίζονται σε όλα τα επίπεδα. Αν ο Yoshi χρησιμοποιήσει τη γλώσσα του για να ανέβει και στα δύο τούβλα, τότε θα εμφανιστεί ένα πεπόνι.

Get Your Blocks Off



Αν και τρώγοντας εχθρούς ο Yoshi αποκτά αυγά, ο καλύτερος τρόπος για να τα μαζέψετε είναι να βρείτε μια αυγοπλατφόρμα και να πηδήξετε επάνω της. Ο Yoshi μπορεί να κουβαλήσει μέχρι έξι αυγά.

Burst My Bubble



Μια καλή χρήση των αυγών είναι για να σκάνε τις φουσκάλες που περιβάλλουν κάποια φρούτα. Πατήστε το Z, σημαδέψτε, ΠΥΡ!!!

Super Carrier

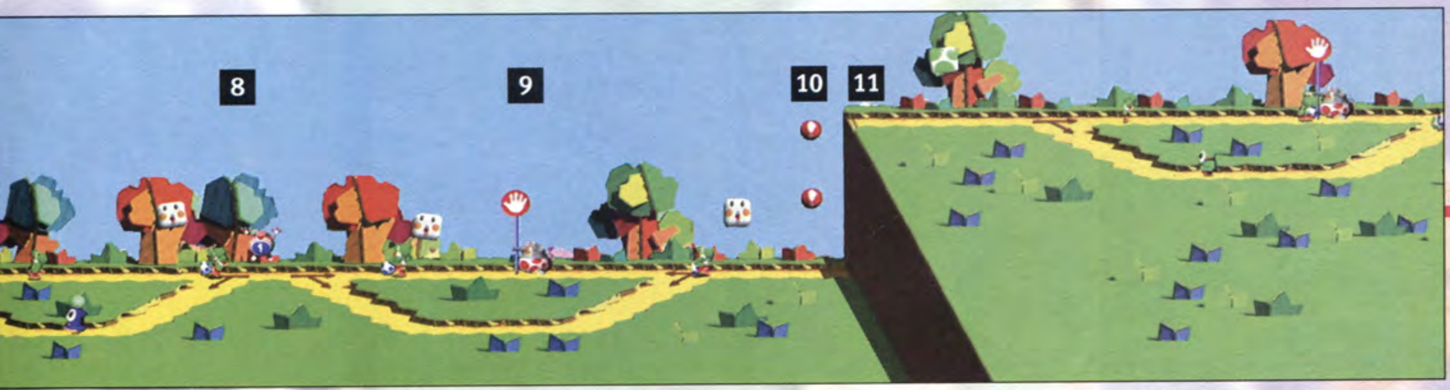


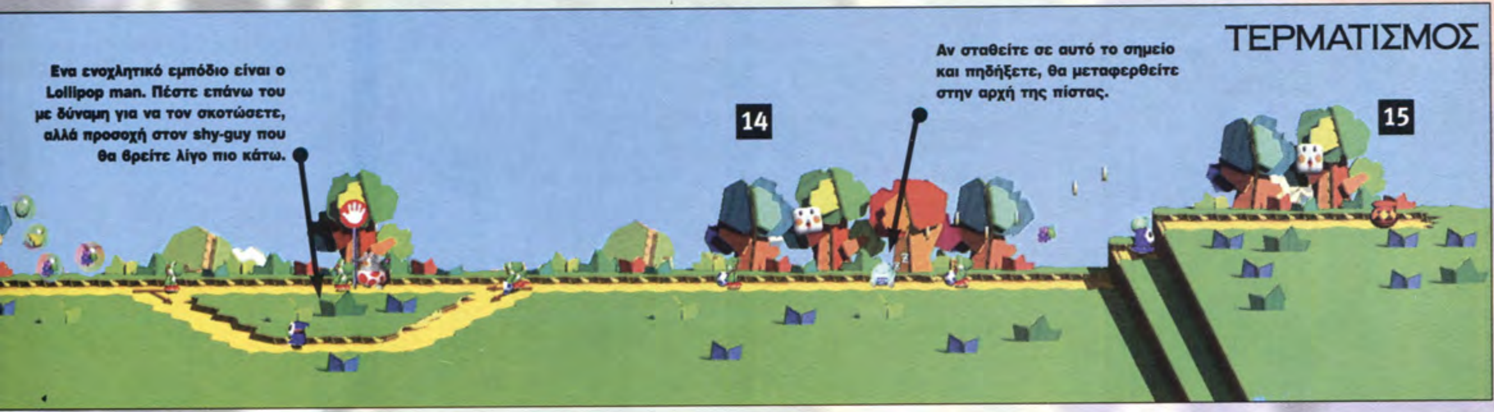
Μερικοί κακοί κουβαλάνε φρούτα. Φροντίστε να τους σκοτώσετε προτού τα φάτε. Το πεπόνι αρέσει σε όλους τους Yoshi.

Help Meeee!



Τα κουτιά με τις οδηγίες είναι άχρηστα, αφού τα πάντα είναι γραμμένα στα γιαπωνέζικα.





Flower Of Power



Αν ξεμείνετε από ενέργεια, απλώς φάτε τους ήλιους μέχρι να φουλάρετε.

Questionable?



Τα ερωτηματικά κρύβουν εκπλήξεις. Αυτό εδώ ξεκινά έναν αγώνα όπου ο Yoshi πρέπει να πάει από τη μία κόκκινη σημαία στην άλλη όσο πιο γρήγορα μπορεί, για να πάρει έξτρα πεπόνια.

Chequered Flag



Το χρονόμετρο είναι μια σειρά από επτά πεπόνια και ένα "μαχαίρι" που τα κόβει. Αυτήν τη φορά ο Yoshi πρόλαβε μόνο τρία πεπόνια.

Good Pot



Το τέλος αυτού του μικρού μέρους της πρώτης πίστας είναι ένα κιούπι. Πηδήξτε μέσα του και θα σας μεταφέρει στην επόμενη περιοχή.



Αυτή η τεράστια ξύλινη ρόδα κινείται καθώς ο Yoshi τρέχει. Αν όμως πέσει στο κενό πεθαίνει.



Αυτά τα σκουλήκια πάνε τον Yoshi στον ουρανό, αλλά αλλάζουν κατεύθυνση όταν αυτός κάνει άλμα. Αν φύγουν από την οθόνη, ο Yoshi θα πέσει από πολύ ψηλά.



λαβύρινθο από πλατφόρμες μπαμπού, τα οποία απλώνονται παντού. Ετσι, μπορεί να γίνει αρκετά ενοχλητικό το να φθάσετε σε αδιέξοδο και να πρέπει να γυρίσετε πίσω.

Οι ικανότητες του Yoshi είναι στο μεγαλύτερο μέρος ίδιες με αυτές στην περιπέτειά του στο Super NES. Εκτός από τα απλά άλματα, μπορεί να αποκτήσει επιπλέον ώθηση, αψηφώντας τους νόμους της φυσικής, αν κρατήσετε το πλήκτρο του άλματος πατημένο, ενώ κρατώντας πατημένο το joypad προς τα κάτω ο Yoshi πέφτει στο έδαφος πατώντας ό,τι βρίσκεται από κάτω του και τινάζοντας πράγματα από το background. Το κύριο όπλο είναι η γλώσσα του που χρησιμοποιείται για να μαζεύει τα φρούτα, να τραβά σανίδες που επιπλέουν ή αιωρούνται και για να αρπάζει και να φέρνει προς το στόμα τους εχθρούς του. Τρώγοντας τους αντιπάλους του ο Yoshi, εκτός από την ενέργεια που κερδίζει, κάνει και αυγά (αυτός κι αν είναι τρελός μεταβολισμός), τα οποία τον ακολουθούν και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ή εναντίον των ιπτάμενων εχθρών ή για να σκάσουν οι φούσκες που περιβάλλουν τα φρούτα και πολλές φορές δεν σπάνε με τη γλώσσα του.

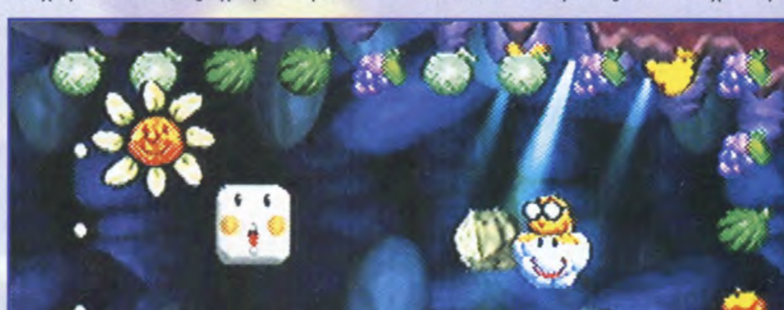
Οι μεγάλες άσπρες και πράσινες πλατφόρμες επίσης δίνουν αυγά, αν ο Yoshi τις χτυπήσει με το κεφάλι. Το αναλογικό joystick χρησιμοποιείται για να σημαδέψετε τα αυγά και είναι πολύ πιο εύκολο απ' ό,τι στο Super NES. Τα αυγά σκάνε όταν φθάσουν στο σημείο του κέρσορα.

Πρέπει να είστε σίγουροι, λοιπόν, ότι αυτός είναι τοποθετημένος στο στόχο ή ύστερα από αυτόν, διαφορετικά το αυγό θα σκάσει χωρίς επιπτώσεις στην ενέργεια του Yoshi, κάτι ιδιαίτερα ενοχλητικό όταν σας έχει μείνει μόνο



Βασικός κανόνας για video games: Οι πίστες με χιόνια πρέπει να έχουν πιγκουίνους.

ένα αυγό. Κατά περίεργο τρόπο ο Yoshi έχει χάσει κάποια από τα ταλέντα που διέθετε στο παλιό παιχνίδι, αφού δεν μπορεί να "φτύσει" προς τους εχθρούς του αντικείμενα που έχει στο στόμα του, καθώς ό,τι αρπάζει με τη γλώσσα του το καταπίνει αυτομάτως. Αυτό δείχνει την



Ο Lakitu, άλλος ένας γνωστός από τα παλιά, ρίχνει πέτρες στον Yoshi. Αν τον σκοτώσετε, μπορείτε να πάρετε το σύννεφό του.


Κάποια κουτιά περιέχουν κέρματα bonus, αλλά προσπαθούν να απομακρυνθούν από τον Yoshi όταν εμφανιστούν.


Σωλήνες, συχνές στα platform παιχνίδια της Nintendo, εμφανίζονται και στο Yoshi's Story.


Μια αρμάδα ιπτάμενων shy-guys ορμάνε στον Yoshi. Αν τους φάτε όλους, παίρνετε φρούτα για bonus.


Ενα συχνό παιχνίδι είναι τα κουτιά με τα φρούτα που πρέπει να μεταφέρετε στο τέρμα χωρίς να τα ρίξετε. Είναι πιο δύσκολο από ό,τι νομίζετε.

τάση της Nintendo να απλοποιήσει τα παιχνίδια, περιορίζοντας τις κινήσεις στο ελάχιστο.
Ωστόσο το συγκεκριμένο φαινόμενο δεν παρατηρείται μόνο σε παιχνίδια της Nintendo αλλά και σε άλλα όπως το Art of Fighting Twin. Μήπως υπεραπλουστεύοντας τα παιχνίδια χάνουν το ενδιαφέρον τους; Δεδομένης της πρόθεσης της Nintendo να κάνει τα παιχνίδια της προσιτά σε όλο και μικρότερες ηλικίες, το ανωτέρω ερώτημα θα μας απασχολεί και στο μέλλον.

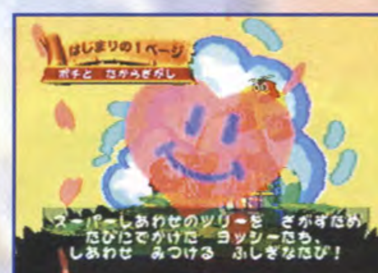
Η Συνεχεια

Αν έχετε παίξει κάποιο από τα 2D platform παιχνίδια της Nintendo και η σειρά του Mario ανήκει στη συλλογή σας, τότε πολλά στοιχεία του Yoshi's Story θα σας φανούν οικεία. Ακόμα και


Ο μόνος τρόπος να ξεφορτωθείτε αυτούς τους shy-guys είναι να πέσετε πάνω τους από ψηλά.

με τις βελτιώσεις που έχουν επέλθει στο σκηνικό, πολλά τοπία που πρέπει να περάσει ο Yoshi, όπως οι σπηλιές με τη λάβα και το κάστρο του Bowser, είναι γνωστά από προηγούμενες εμφανίσεις τους στο Super NES. Οι εχθροί επίσης είναι οι συνήθεις ύποπτοι, Shy Guys, Piranha Plants και άλλες γνωστές φατσούλες της Nintendo και κάνουν ό,τι χειρότερο μπορούν για να εμποδίσουν τον Yoshi στην αναζήτηση των φρούτων. Αυτή η ανακύκλωση παλαιών στοιχείων δίνει την εντύπωση έλλειψης φαντασίας από τη Nintendo. Παρά τον τυχόν ισχυρισμό της εταιρίας ότι οι gamers χαίρονται όταν αναγνωρίζουν χαρακτήρες από προηγούμενα παιχνίδια, δίνουν την εντύπωση ότι δεν θεώρησαν απαραίτητο να χάσουν χρόνο φτιάχνοντας νέους χαρακτήρες και τοπία από τη στιγμή που τα είχαν ήδη έτοιμα. Ακόμα κι αν αναγνωρίσουμε ότι η Nintendo δεν έχασε το ταλέντο της στη σχεδίαση νέων χαρακτήρων, στο Yoshi's Story οι


Το αναλογικό joystick επιτρέπει στον Yoshi να σκύψει και να περάσει με προσοχή κάτω από θανάσιμα εμπόδια όπως αυτά τα αγκάθια.


Ααα, άλλο ένα επίπεδο τελείωσε. Τώρα πρέπει να περιμένετε το κείμενο να σκρολάρει, ενώ ακούτε και το ενοχλητικό τραγούδι του Yoshi.

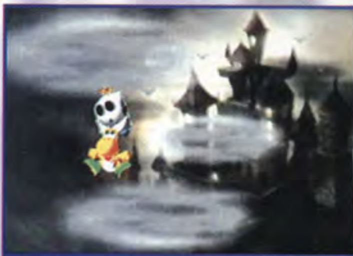

Αν και οι περισσότεροι shy-guys κουβαλάνε φρούτα, αυτός εδώ έχει μια κόκκινη πιπεριά. Μην τη φας Yoshi, θα καίγεσαι για μέρες.


Βρε, βρε! Καλώς τον Bowser. Αν ο Yoshi χτυπηθεί, μπορεί να πάρει ενέργεια από το Super Happy Tree στα δεξιά.


Αρπάξτε τον τύπο με τα άσπρα και θα σας ακολουθήσει όπως και τα αυγά.



Την επόμενη φορά που θα αρχίσετε κάποια πίστα ο Snag θα είναι εκεί μαζί με τους Yoshi.


Διαλέξτε τον και το μικρό ελικοπτεροκαπέλο του τον στέλνει για διάσωση.

MIGHTY WHITE!

Αν δείτε ότι σας τελειώνουν οι Yoshi, μπορείτε να πάρετε πίσω αυτούς που έχετε χάσει. Μόλις ένας Yoshi πεθάνει, πηγαίνει στα μπουντρούμια του Bowser. Εκεί το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συλλάβετε έναν άσπρο Shy-Guy. Αυτός θα σας ακολουθήσει έως το τέλος του επιπέδου. Μόλις περάσετε στο επόμενο, μπορείτε να τον στείλετε να σας φέρει έναν από τους χαμένους Yoshi.

καινούριοι είναι κατά πολύ λιγότεροι από τους παλιούς.
Το ίδιο ισχύει για τη σχεδίαση των επιπέδων. Ενώ είναι πολύ πιο ωραία, υπάρχει η εντύπωση ότι πολλά τμήματα προέρχονται κατευθείαν από τα Super Mario World και Yoshi's Island για το SNES. Αναφερόμαστε κυρίως στα εμπόδια που συναντά ο Yoshi.


Ενα σμήνος μέλισσες δίνει στον Yoshi να καταλάβει ότι είναι ώρα να την κοπανήσει.

Συγκεκριμένα, στα τελευταία επίπεδα στο κάστρο υπάρχει έντονη αίσθηση deja-vu, αφού πολλές είναι οι ομοιότητες με το πρώτο παιχνίδι. "Και τι μ' αυτό;" μπορεί να ρωτήσετε. Ετσι κι αλλιώς λίγοι από τους κατόχους N64 έχουν παίξει τα παλαιότερα παιχνίδια, αλλά ακόμα κι αυτοί που τα έχουν δει δεν νοιάζονται για την επανάληψη. Σε τελική ανάλυση, πρόκειται για ένα παιχνίδι παραγωγής της Nintendo υπό την επίβλεψη του Shigeru Miyamoto, στοιχεία που εγγυώνται τέλεια συντονισμένο gameplay. Σπάνια νιώθει κάποιος ότι το παιχνίδι δεν είναι τίμιο, ενώ η ασυνήθιστη για platform χρήση του αναλογικού joystick δίνει ακριβή έλεγχο του... μυταρά ήρωα. Αν δε αποφασίσετε να ψάξετε λίγο τα επίπεδα, αντί να καταβροχθίζετε συνεχώς φρούτα, θα βρείτε πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία.
Παρ' όλα αυτά, εντοπίζεται ένα σημαντικό μειονέκτημα στο παιχνίδι. Ακόμα και ένα cartridge των 128Mbit δεν αρκεί, κάτι αδιανόητο για 2D παιχνίδι και ειδικά για το Yoshi's Story όπου υπάρχουν μόλις 24, αρκετά εύκολα, επίπεδα.
Προκειμένου να φροντίσει τους μικρότερους παίκτες, η Nintendo έχει ρυθμίσει το επίπεδο πρόκλησης του παιχνιδιού, έτσι ώστε να μην απογοητευτούν οι άπειροι gamers. Η συγκεκριμένη ενέργεια θα ήταν αποδεκτή αν το παιχνίδι επρόκειτο να παιχθεί μόνο από μικρά παιδιά. Ωστόσο σημαντικό ποσοστό της επιτυχίας της Nintendo οφείλεται στους πιστούς fans



που παίζουν τα παιχνίδια της εδώ και χρόνια και είναι πιθανό να αγοράσουν και το τελευταίο της.
Ετσι, όποιος πέρασε μέσα από τα επίπεδα του Mario All-Stars θα τα καταφέρει και εδώ σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Αν και δεν είμαστε οι καλύτεροι παίκτες του κόσμου, τελειώσαμε το παιχνίδι σε λιγότερο από τρεις ώρες, ενώ μέχρι το τέλος της ημέρας είχαμε δει τα 16 από τα 24 επίπεδα. Με το τέλος της δεύτερης ημέρας μάς είχαν μείνει μόνο δύο πίστες για εξερεύνηση.
Ακόμα κι αν δεν έχετε παίξει άλλο


Οι γλάροι πάνε πάνω από τον Yoshi και του πετάνε βόμβες. Μπορούν όμως να χρησιμοποιηθούν και σαν πλατφόρμες για να ανέβετε σε ψηλά σημεία.



Αρχικά μπορείτε να διαλέξετε έξι Yoshi: πράσινο, κόκκινο, κίτρινο, μπλε, ροζ και κυανό. Ενας μαύρος Yoshi μπορεί να επιλεχθεί αν βρείτε το αυγό του.


Οσο πιο πολλές καρδιές μαζέψετε τόσο πιο πολλά επίπεδα μπορείτε να επισκεφθείτε στο επόμενο κεφάλαιο. Οι πίστες που δεν έχετε δει ακόμα φαίνονται με μπλε κουτιά.



Τελείωσα το παιχνίδι και τι θλέπω; Ένα μάτσο δεινόσαυρους να κοιτάνε ένα δέντρο.

platform παιχνίδι της Nintendo, δεν πρόκειται να βρείτε το Yoshi's Story ιδιαίτερα δύσκολο. Τις περισσότερες φορές ο Yoshi δεν πεθαίνει από χτυπήματα αντιπάλων ή αντικειμένων, αλλά πέφτοντας μέσα σε τρύπες από λανθασμένο υπολογισμό άλματος. Οταν όμως μάθετε τις πίστες, σταματούν και αυτές οι παγίδες να αποτελούν κίνδυνο. Δεν χρειάζεται να είστε ο Αϊνστάιν για να λύσετε τους γρίφους, ενώ τα "αφεντικά", μία



Επιτέλους, κέρδισα! Χρόνος που πέρασε από την αρχή του παιχνιδιού; 17 δευτερόλεπτα.

συμμορία μετά το τρίτο κεφάλαιο, και ο Bowser στο τέλος είναι αρκετά εύκολοι αντίπαλοι. Ακόμα και το Mischief Makers είναι μεγαλύτερο σε διάρκεια και πιο προκλητικό! Ενώ δεν είναι καλύτερο παιχνίδι από το Yoshi's Story, έχει μεγαλύτερη ποικιλία στο gameplay και χρειάζεται περισσότερο χρόνο για

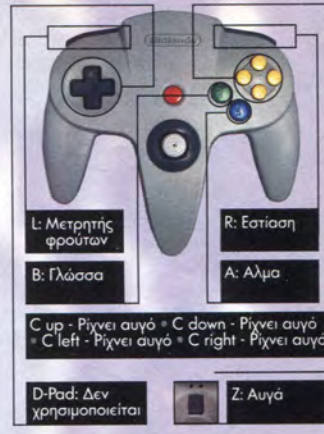


Ιδού ένα δίλημμα...

"Η Nintendo δεν έχασε το ταλέντο της στη σχεδίαση νέων χαρακτήρων."

να ολοκληρωθεί. Μπορεί να ακούγεται περίεργο, αλλά το Yoshi's Story θα είχε ωφεληθεί αν έμοιαζε λίγο παραπάνω στο Mischief Makers. Θα ήταν πολύ καλύτερο αν οι παίκτες έπρεπε να περάσουν και από τα 24 επίπεδα με κάποια σειρά, αντί να περιφέρονται σε μερικά από αυτά. Σύμφωνα με τη δομή του παιχνιδιού, χρειάζονται μόνο 6 πίστες για να το τελειώσετε, ενώ παρά το ότι μπορείτε να συνεχίσετε εξερευνώντας και τα υπόλοιπα επίπεδα, δεν είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον αν γνωρίζετε ήδη το τέλος. Επίσης, τελειώνοντας το παιχνίδι πρέπει να κάνετε reset στο N64, αντί να πατήσετε απλώς το πλήκτρο Start, ενώ στο τέλος κάθε πίστας δεν μπορείτε να περάσετε την οθόνη με το σκορ και τα τριάντα δευτερόλεπτα τραγουδιού του Yoshi.

Βέβαια, πρόκειται για μικρές ατέλειες, τις οποίες όμως δεν συναντά κάποιος σε παιχνίδια της Nintendo. Το Yoshi's Story είναι μάλλον κάτι σαν ένα ραγισμένο διαμάντι. Παρ' ότι είναι δημιουργία της Nintendo, ανακυκλώνει παλιές δόξες αντί να προσφέρει κάτι καινούριο, ενώ παραείναι εύκολο. Δυστυχώς, η περιορισμένη διάρκειά του δεν μας επιτρέπει να το προτείνουμε ανεπιφύλακτα.



Memory Options



Memory: Σώζει τελειωμένα επίπεδα και high scores
Controller Pack: Δεν χρησιμοποιείται





Αυτό το γιγάντιο τέρας από λάβα δεν είναι ιδιαίτερα απειλητικό. Απλώς περιμένετε να ξαναπέσει μέσα στη λάβα και πηδήξτε από πάνω του.

2η γνώμη

Το Yoshi's Story είναι σαν το ξεξ - αν και αναμενόταν με μεγάλη αγωνία, τελειώνει πολύ γρήγορα. Όταν δε θέλεις να το επαναλάβεις, πρέπει να ξαναπεράσεις από τα ίδια βαρετά σημεία για να δεις κάτι καινούριο. Για να είμαι ειλικρινής δεν μπορώ ακόμη να πιστέψω ότι το παιχνίδι είναι τόσο εύκολο. Ο μόνος τρόπος με τον οποίο κάποιος θα κατάφερνε να μην το τελειώσει σε δύο ώρες, θα ήταν αν δεν είχε αντίχειρες. Σίγουρα ένα παιχνίδι για μικρότερους παίκτες, που δυσαρεστεί όσους περίμεναν να δουν το επόμενο Super Mario World.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 81%

Παρά είναι εύκολο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Mischief Makers, Super Mario 64

STAR WARS: MAST

ΕΝΑΣ ΜΕ ΙΔΙΑΙΤΕΡΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ LUCASARTS, ΚΑΘΩΣ ΑΦ' ΕΝΟΣ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟ STAR WARS ΚΑΙ ΑΦ' ΕΤΕΡΟΥ ΑΝΗΚΕΙ ΣΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΤΩΝ BEAT'EM UP.

Του Κώστα Μελά

Dark Empire!

A long time ago, in a galaxy far, far away... Μήπως σας θυμίζει κάτι η φράση αυτή; Ειλικρινά, πιστεύω ότι δεν υπάρχει άνθρωπος που να μην έχει δει την καταπληκτική τριλογία των Star Wars ή, τουλάχιστον, ένα από τα μέρη της. Μολονότι το πρώτο μέρος της τριλογίας δημιουργήθηκε πριν από είκοσι χρόνια, η αίσθηση που προκαλεί είναι ακόμα έντονη όσο και μαγευτική. Γι' αυτό, βέβαια, εκτός από τους πωρωμένους οπαδούς της, φροντίζει και η ίδια η εταιρία που από τότε μέχρι και σήμερα βομβαρδίζει συνεχώς την αγορά με προϊόντα βασισμένα στην εν λόγω σειρά. Από το "χορό" δεν θα μπορούσαν να λείψουν και τα video games που δέχθηκαν την πρώτη φουρνιά αρκετά χρόνια πριν. Τελευταίο από αυτά το Star Wars: Masters of Teras Kasi, πρώτη προσπάθεια της εταιρίας στην κατηγορία των beat'em up. Πώς τα καταφέρνει θα το δούμε στη συνέχεια.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: LucasArts
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί τώρα (εισαγωγής)

Single Player · Multiplayer · Memory Card



May The Force Be With You, Luke!

Μετά την καταστροφή του Death Star, ο αυτοκράτορας αποφασίζει να συντρίψει την Rebel Alliance εκ των έσω! Για το σκοπό αυτόν στρατολογεί τη Arden Lyn, μαθήτρια της αρχαίας και ξεχασμένης πολεμικής τέχνης Teras Kasi, και της αναθέτει να δολοφονήσει μερικά σημαντικά μέλη των

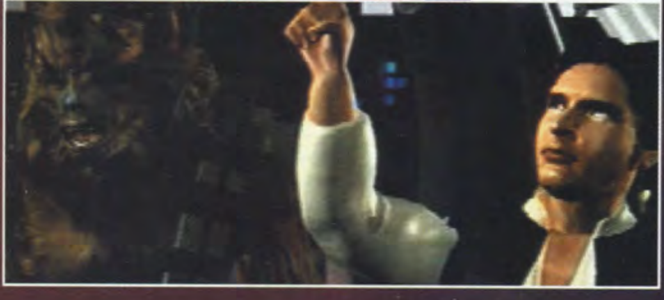
"Σε εκείνους που το θέμα δεν τους αγγίζει δεν θα προκαλέσει κανένα συναίσθημα."



Αυτό το κορίτσι μπορεί -χρησιμοποιώντας τη Δύναμη των Jedi- ακόμη και να ανατινάξει τον αντίπαλο με αυτά τα ροζ κύματα.



Ο γνωστός σε όλους Han ενεργώντας με το όπλο του έτσι που ούτε ο ίδιος θα φανταζόταν.


Υπάχουν πολλές FMV σκηνές μέσα στο παιχνίδι.



Να τι παθαίνει όποιος τα βάζει με τα Wooky. Μία επίδειξη από τον Chewbacca.

ERS OF TERAS KASI



Το φωτόσπαθο είναι από τα αγαπημένα όπλα της περιπέτειας της τριλογίας Star Wars και δεν θα μπορούσε να λείψει από εδώ.

SPACEBALLS MODE!

Στα περισσότερα παιχνίδια συνηθίζεται αρκετά cheats να αλλάζουν κάπως διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Έτσι και εδώ, μεταξύ άλλων, υπάρχει η δυνατότητα (έχοντας, φυσικά, γνώση του cheat) να μεγεθύνετε υπέρμετρα τα κεφάλια των ηρώων. Τι θα προκύψει από τη μεγέθυνση του κεφαλιού του Darth Vader μάλλον το ξέρετε (αν όχι όλοι, τουλάχιστον όσοι είδαν την ταινία Spaceballs).





Και το πιο "άσχετο" της όλης υπόθεσης: Mirror match! Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας!!!

επαναστατών, ώστε να επέλθει η διοικητική διάλυσή τους και το τέλος τους να είναι βέβαιο. Ελα όμως που την παίρνουν μυρωδιά κάτι επαναστάτες (εγώ της είχα πει να πλυθεί, αλλά αυτή!) και η μάχη αρχίζει...

I Can See & Hear You, Luke!

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ωραία σχεδιασμένα και εκφράζουν ικανοποιητικά το κλίμα της ταινίας. Η λεπτομέρεια των χαρακτήρων είναι υποδειγματική και οι χρωματισμοί αποδίδονται σωστά. Μάλιστα, κάθε χαρακτήρας διαθέτει πλούσια γκαρνταρόμπα, αφού έχει τη δυνατότητα να φορέσει δύο διαφορετικά συνολάκια(!) ανάλογα με την τοποθεσία της μάχης. Για τη δεύτερη πίστα



Εκτός από το όπλο του, ο Han Solo ξέρει να χρησιμοποιεί και τις γροθιές του, ειδικότερα στα upper-cuts.



Οποιος το σκάει από τον Jabba the Hutt τον κυνηγάει ένα γουρούνι φρουρός.



Ο Hoar και ο Thok σε έναν πρωτότυπο διαγωνισμό για το πιο ηλίθιο όνομα. Εμείς, πάντως, στοιχηματίζουμε στο Hoar (Whore!!!).



Η Mara Jade έπειτα από μία νικηφόρα μάχη.



[Αριστερα]
Ο μικρούλης Thok δεν φαντάζει ιδιαίτερα απειλητικός...

[Δεξια]
...Λίγες ώρες στο γυμναστήριο όμως κάνουν θαύματα.



ΜΕΓΕΘΥΝΣΗ

Ο Thok δεν είναι από τις καλύτερες επιλογές για να τερματίσετε το παιχνίδι. Με τη δυνατότητα, όμως, που σας παρέχεται να μεγεθύνετε τους ήρωες, ίσως τελικά μπορέσετε να κάνετε κάτι. Ούτως ή άλλως, πάντως, δεν είναι παρά ένα διαστημικό γουρούνι.

ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΒΡΑΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το παιχνίδι προσφέρει όλους γνωστούς -και λιγότερο γνωστούς- ήρωες της ταινίας, λείπουν ωστόσο μερικοί που θα μπορούσαν να υπάρχουν. Ακολουθεί ένας μικρός κατάλογος.

Τι έχουμε;

Arden Lyn



Η επαγγελματίας δολοφόνος, απεσταλμένη της Αυτοκρατορίας με σαφείς εντολές να καταστρέψει την Rebel Alliance.

Boba Fett



Ένας κυνηγός κεφαλιών που λέει ότι δεν ήρθε για το κέρδος. Πολύ ύποπτη η παρουσία του!

Chewbacca



Τριχωτός, δυνατός, με πολλές και αρκετά διασκεδαστικές κινήσεις. Μία πολύ καλή επιλογή.

Darth Vader



Πώς θα μπορούσε να λείπει ο ίσως πιο διάσημος ήρωας της ταινίας; Αν δεν υπήρχε και αυτός, δύσκολα το παιχνίδι θα έφερε τον τίτλο Star Wars.

Han Solo



Ο διαστημικός έμπορος που δεν αποχωρίζεται ποτέ το laser του. Χωρίς αυτό είναι μάλλον ανίσχυρος.

Hoar



Το ον από την έρημο που με το αυτοσχέδιο ραβδί του εκτοξεύει πράσινο αέριο. Στην ταινία, βέβαια, κάτι τέτοιο ποτέ δεν συνέβη.

Jodo Kast



Ο Boba Fett με άλλη ενδυμασία! Μα, τι συμβαίνει εδώ; Κάτι πολύ περίεργο, κάτι δεν πάει καλά!

Luke Skywalker



Να και ο μάγκας της υπόθεσης. Με το φωτόσπαθο θερίζει... Διαθέτει, όμως, και άλλες ενδιαφέρουσες κινήσεις.

Mara Jade



Η υπηρέτρια του Αυτοκράτορα και ορκισμένη εχθρός της Επανάστασης, μέχρι που γνώρισε τον Luke.

Princess Leia



Η αδερφή του Luke και σημαντικό πρόσωπο της Επανάστασης. Εδώ με την επίσημη αλλά και αρκετά δυσκίνητη ενδυμασία της.

Princess Leia!



Το θαυμαστικό πάει στην ενδυμασία της αυτού μεγαλειότητος, την οποία φορούσε όταν ήταν σκλάβα του Jabba the Hutt.

Stormtrooper



Καλά, πείτε ότι κερδίζετε με αυτόν. Είναι ποτέ δυνατόν ο στρατιώτης να γίνει ο άρχοντας του διαστήματος; Για να σοβαρευτούμε λίγο, ολοσδιόλου απίθανο!

Thok



Το γουρούνι-φρουρός από το παλάτι του Jabba the Hutt. Καλά, αυτός τι δουλειά έχει εδώ;

Τι περιμέναμε να δούμε

Ben Kenobi



Ήταν Jedi Master και πολέμησε σε ηρωικούς πολέμους πολύ προτού ο Luke γεννηθεί. Γέρος αλλά με πολλές δυνατότητες. Έπρεπε να είναι εδώ.

Emperor



Ο ιδανικός μεγάλος κακός για το τέλος του παιχνιδιού που, όμως, για άγνωστους λόγους δεν συμπεριελήφθη.

Jabba the Hutt



Ο πιο χοντρός, γλοιώδης και αηδιαστικός τύπος του Star Wars έπρεπε να είναι εδώ. Φανταστείτε να βαράτε αυτή τη ζωντανή μάζα!

R2-D2



Θα είχε πολλή πλάκα να μπορούσαμε να χειριστούμε το διάσημο ρομποτάκι.

Yoda



Ο δάσκαλος το Luke από τους αρχαιότερους Jedi Masters. Με τη μεγάλη του γνώση της Δύναμης θα ήταν πολύ καλός χαρακτήρας.



I will not fight you, father, I will not turn into the Dark Side of the Force. Εδώ, βέβαια, αυτό δεν ισχύει!

προτείνουμε... μαύρη γόβα στιλέτο, χρυσά σκουλαρίκια και κάτι σε μπεζ ή γαλάζιο με..., εεε, μας συγχωρείτε. Ακόμα καλύτερες, όμως, είναι οι πίστες (AT-AT battle on Hoth, Rancor pit από το Jabba's palace, Carbon freezing Chamber, Emperor's Throne room, Cloud City και Dagoba του πλανήτη του Yoda) που - ομολογουμένως- είναι καλοφτιαγμένες. Καταπληκτικοί είναι και οι διάφοροι φωτισμοί και οι αναλαμπές από το φωτόσπαθο επάνω στον αντίπαλό σας.

"Ο Yoda, όμως, αρνείται να πλακωθεί."

Ο ήχος κυμαίνεται στα αναμενόμενα επίπεδα, με το κλασικό μουσικό θέμα του Star Wars και τις διάφορες άλλες μουσικές υποκρούσεις με τις οποίες έχει επενδυθεί η ταινία. Τα ηχητικά εφέ είναι ομοίως ικανοποιητικά και συμβάλλουν θετικά στην όλη εικόνα.

I Am Playing, Luke!

Στην αρχή του παιχνιδιού έχετε να διαλέξετε ανάμεσα στους εξής οκτώ χαρακτήρες: Han, Luke, Leia, Chewy, Hoar, Thok, Boba Fett και την ίδια τη Arden Lyn. Σχεδόν όλοι, εκτός από τις κλασικές μπουνιές-κλωτσιές και τις λοιπές γνωστές τεχνικές, μπορούν να βγάλουν όπλο και να ληστέψουν τον αντίπαλό τους(;). Τα όπλα, όπως είναι φυσικό, προκαλούν πολύ μεγαλύτερη ζημιά. Παρ' όλα αυτά, όμως, το ρεπερτόριο των διαθέσιμων κινήσεων παραμένει φτωχό και δίνει την εντύπωση ότι επαναλαμβάνεται συνεχώς. Για να ανεβάσουν το ενδιαφέρον, οι

Η ΓΚΑΡΝΤΑΡΟΜΠΑ!!!

Κάθε χαρακτήρας του Masters of Teras Kasi έχει ένα ζευγάρι διαφορετικά ρούχα από διάφορα σημεία της ταινίας. Ιδού μερικά παραδείγματα.



Chewbacca



Han Solo



Princenss Leia



Luke Skywalker











Η Princess Leia εναντίον Stormtrooper. Αυτό και αν είναι από τα άγραφα....

Η PRINCESS LEIA!

Μα, τι συμβαίνει με τις κατασκευάστριες εταιρίες παιχνιδιών; Τώρα τελευταία όλο και πιο συχνά οι ηρωίδες των παιχνιδιών, έπειτα από διάφορα είτε cheats είτε άλλα κόλπα, αποκτούν μία πιο προκλητική(!) ενδυμασία. (Σ.Σ.: Οχι ότι μας χαλάει το γεγονός, αλλά λέμε τώρα...) Ετσι και στο SWMOTK, μετά τον τερματισμό του παιχνιδιού μπορείτε να παίξετε με την Princess Leia! (με θαυμαστικό), η οποία θα φορά τη στολή με την οποία παρουσιαζόταν στην ταινία, ενώ υποδυόταν τη σκλάβα του Jabba the Hutt (καθόλου άσχημη δυνατότητα).



κατασκευαστές του παιχνιδιού έχουν προσθέσει τη δυνατότητα να κατακτήσετε "τη δύναμη". Αυτό επιτυγχάνεται με ένα σερί επιτυχημένων κινήσεων που κάνουν το χαρακτήρα σας πολύ δυνατό με τα ανάλογα, βέβαια, αποτελέσματα στη σωματική ακεραιότητα του αντιπάλου. Επειδή, όμως, είναι ιδιαίτερα δύσκολο να το κατορθώσετε, υπάρχουν πέντε κρυφοί χαρακτήρες, οι: Jodo Kast, Princess Leia (σε μια πιο ελαφριά έκδοση), Mara Jade (αποστολή της είναι να σκοτώσει τον Luke Skywalker, τελικά όμως το σκάει μαζί του στη Χαβάη!), ο Darth Vader(!) και ένας Stormtrooper. Για να τους αποκτήσετε, δεν έχετε παρά μόνο να τερματίσετε το παιχνίδι (μέχρι να εμφανιστεί το cheat).
Στο σημείο αυτό πρέπει να γίνει μία αναφορά στο κωμικοτραγικό της όλης υπόθεσης. Είναι σχεδόν βέβαιο ότι οι πιστοί φίλοι των ταινιών Star Wars θα βρουν το παιχνίδι άκρως αντιπαθητικό και αποκρουστικό. Εχει τη μοναδική δυνατότητα να καταστρέφει εντελώς την ομορφιά της ταινίας θυσιάζοντας τις αρχές της. Σε εκείνους που το θέμα δεν τους αγγίζει δεν θα προκαλέσει κανένα συναίσθημα. Οι υπόλοιποι, όμως, θα σκυθρωπιάσουν μόλις δουν την Princess Leia να πλακώνει στις σφαλιάρες τον Chewy, έναν Stormtrooper να ξεφτιλίζει τον Darth Vader και άλλα όμοια. Γενικά, από τεχνικής άποψης, το παιχνίδι είναι πολύ καλό, αν και κάπως ρηχό και αντιδιαμετρικά αντίθετο με το κλίμα των ταινιών. Αποφασίστε σε ποια μερίδα ανήκετε και πράξτε αναλόγως. May the force be with you, PIXEL readers!



Ο Thok με το σπαθί του σε ένα upper-cut.

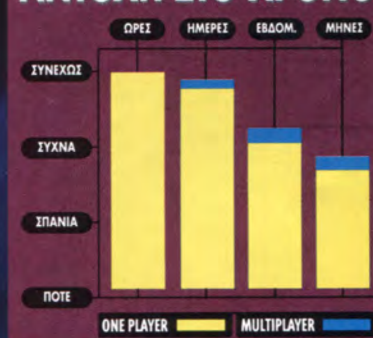


"Καλά ντε, αύξηση ζήτησα και όχι την αυτοκρατορία όλη και αμέσως να πέσει ξύλο." Οι εργαζόμενοι μόνο με αγώνες δικαιώνονται.



Η επιλογή των οκτώ κανονικών και έξι secret ηρώων είναι αρκετά ικανοποιητική.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **74%**

Καλή ιδέα αλλά μέτριο αποτέλεσμα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Soul Blade
Star Gladiators

Του Γιώργου Κουρκουτά PIXEL next generation Φεβρουάριος 1998



ΑΝ ΚΑΙ ΚΟΝΤΕΥΕΙ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ Ο ΧΕΙΜΩΝΑΣ, ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ ΔΕΙ ΜΙΑ ΑΣΠΡΗ ΜΕΡΑ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ. ΜΗ ΣΤΕΝΑΧΩΡΙΕΣΤΕ, ΟΜΩΣ... ΓΙ' ΑΥΤΟ ΦΡΟΝΤΙΣΕ Η VICTOR INTERACTIVE.





Κοίτα μπαμπά, χιονίζει!

Το ξέρετε ότι το snowboarding είναι ένα από τα πιο επικίνδυνα αθλήματα; Μόνο στην Αμερική συμβαίνουν περισσότερα από 30.000 ατυχήματα κάθε χρόνο! Συνεπώς, καλό θα ήταν να προπονηθείτε λίγο στο Saturn σας, προτού πάρετε τα βουνά και ορμήσετε στις πλαγιές με μια σανίδα. Πώς μπορεί να γίνει αυτό; Μα, φυσικά, με το Steep Slope Sliders.



Προτού αρχίσετε τις καταβάσεις, επιλέγετε μεταξύ των τεσσάρων διαφορετικών χαρακτήρων και, επίσης, μία από τις επτά πίστες που απεικονίζουν πόλεις, απότομες πλαγιές και χιονοδρομικά κέντρα. Σημειώνουμε ότι η ποικιλία στις πίστες προσφέρεται προκειμένου να καλυφθούν οι ανάγκες των χρηστών να γευθούν τον ίλιγγο της ταχύτητας, να εκδηλώσουν τη δεξιοτεχνία τους ή να εκτελέσουν ακριβείς καταβάσεις χρησιμοποιώντας δεκάδες "εναέρια" κόλπα. Εχετε υπόψη ότι πρέπει να εξασκηθείτε σκληρά προκειμένου να καταφέρετε, πρώτον, να σημειώσετε τον καλύτερο χρόνο και, δεύτερον, να κάνετε όσο το δυνατόν περισσότερα -και επιτυχημένα- κόλπα στον αέρα, ώστε να συγκεντρώσετε περισσότερους πόντους. Το Steep Slope Sliders αριθμεί 24 κόλπα-φιγούρες, το καθένα από τα οποία απαιτεί συγκεκριμένη ταχύτητα και ύψος για να εκτελεσθεί. Για παράδειγμα, μην επιχειρήσετε ποτέ να κάνετε πλήρη περιστροφή 360 μοιρών σε απόσταση μικρότερη των 3 μέτρων από το έδαφος, γιατί θα βρεθείτε φυτεμένοι στο χιόνι σαν έλατο!

Υπάρχει ένα ισχυρό κίνητρο για να μάθετε να εκτελείτε τις διάφορες εναέριες φιγούρες: όσο καλύτερα πάτε τόσο περισσότεροι "κρυφοί" χαρακτήρες είναι διαθέσιμοι - αν, μάλιστα, είστε πολύ καλοί, υπάρχουν και επιπρόσθετες εντυπωσιακές πίστες.

Στους κρυφούς χαρακτήρες περιλαμβάνονται: ένας σκύλος (αυτός που σας κυνηγά στη πίστα Extreme 02), ένας πιγκουίνος, ένας pixel-boarder, τρεις γυναίκες boarders, ένας χρυσός boarder και ένα UFO(!). Μπορώ να πω ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν αρκετά έντονη την αίσθηση του χιούμορ - φαίνεται πως έχουν πάρει αρκετά μαθήματα από το καταπληκτικό Fighters Megamix.

Οσον αφορά στις κρυφές πίστες, αυτές περιλαμβάνουν: μία διαστημική αποικία, το Νότιο Πόλο και διάφορες άλλες διαστημικές τοποθεσίες.

Ο χειρισμός κάθε χαρακτήρα θα σας ξενίσει λίγο στην αρχή, ωστόσο δεν θα σας πάρει πολύ χρόνο να μάθετε τις βασικές κινήσεις. Με το σταυρό του joypad αλλάζετε την κατεύθυνση και επιταχύνετε, ενώ με το πλήκτρο Α πηδάτε και με τα Β και C κάνετε τις φιγούρες σας. Επιπροσθέτως, λειτουργούν τα πλήκτρα στη ράχη του joypad, τα οποία θα σας χρησιμεύσουν σε απότομες στροφές σε πίστες όπως η Half Pipe.

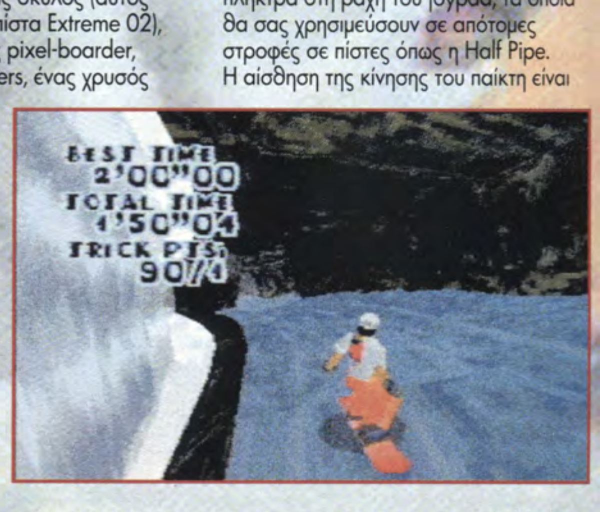
Η αίσθηση της κίνησης του παίκτη είναι

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Saturn
Κατασκευαστής: Victor Interactive/Cave
Διάθεση: Zegetron
Τύπος: Snowboard Racing Game
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player





SLIDERS

"Αν και το παιχνίδι δεν ξεπερνά τα 30 frames per second, διατηρεί αρκετά καλές ταχύτητες."









πολύ ρεαλιστική, αν και ο snowboarder θα έπρεπε να αποκρίνεται λίγο ταχύτερα στις εντολές σας. Όλα τα προαναφερόμενα συνδυάζονται με πολύ καλά textures, μεσαίας όμως ανάλυσης. Η απόδοση των χιονισμένων τοπίων είναι άκρως αληθοφανής, καθώς τα δέντρα και βράχια που πλαισιώνουν την εκάστοτε εικόνα είναι σωστά σχεδιασμένα. Ωστόσο, και ο μακρινός ορίζοντας έχει προσεχθεί, συμβάλλοντας στην κατά το δυνατόν πιστή απόδοση του φυσικού περιβάλλοντος. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν χρησιμοποιήσει εκτεταμένα ειδικά εφέ ομίχλης τόσο στον μακρινό ορίζοντα όσο και στις πίστες όπου εκδηλώνονται



διαφορετικές καιρικές συνθήκες. Δεν λείπουν, βέβαια, μερικές ατέλειες στον εντοπισμό των συγκρούσεων και σε μερικά πολύγωνα που εξαφανίζονται στις άκρες της οθόνης, χωρίς ωστόσο να καταστρέφουν την καλή εικόνα του παιχνιδιού από πλευράς γραφικών.
Η μηχανή κίνησης του Steep Slope Sliders είναι ομοίως αρκετά προσεγμένη. Αν και το παιχνίδι δεν ξεπερνά τα 30 frames per second, διατηρεί αρκετά καλές ταχύτητες, ειδικά στα σημεία που πρέπει. Πρέπει δε να επισημάνουμε την ομαλότητα της κίνησης που παραπέμπει στο Sonic R και -ίσως- στο Sega Rally.
Η έκδοση NTSC, φυσικά, είναι ελαφρώς ταχύτερη της PAL έκδοσης του παιχνιδιού που, δυστυχώς, δεν είναι full screen, αφού έχει δύο μικρά μαύρα περιθώρια στο επάνω και κάτω μέρος της οθόνης. Την όλη καλή εικόνα του παιχνιδιού ενισχύει και το μοναδικό σύστημα Replay. Εκτός της δυνατότητας ρύθμισης των γωνιών παρακολούθησης της κατάβασής σας, της επιλογής του μουσικού κομματιού της αρεσκείας σας αλλά και της προσθήκης ψυχεδελικών φόντων, μπορείτε να μάθετε από τα λάθη σας. Έτσι, με την ολοκλήρωση ενός επιτυχημένου αγώνα, μπορείτε να επιλέξετε το ghost mode, όπου ένας "αιθέριος" χαρακτήρας σας συνοδεύει στην νέα κατάβασή σας εκτελώντας τις κινήσεις της προηγούμενης κατάβασης!
Τέλος, αξίζει να αναφερθούμε στα πολύ καλά soundtracks του παιχνιδιού που έχουν εκτελεσθεί από διάφορα ιαπωνικά -rave κυρίως- συγκροτήματα ειδικά για το παιχνίδι.
Το Steep Slope Sliders, αν και δεν εντυπωσιάζει, θα κρατήσει για αρκετό καιρό ζωηρό το ενδιαφέρον σας, καθώς έχει εξομοιώσει σε υψηλό βαθμό έναν αγώνα με snowboards συνοδεία πολλών χιουμοριστικών στοιχείων.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **84%**

Αποκτήστε το για να δείτε μια άσπρη μέρα!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Δεν υπάρχουν.

Το Power Soccer της Adidas αποκτά το διάδοχο του. Ωστόσο, με τα Actua Soccer 2 και FIFA 98 ως ανταγωνιστές αξίζει τον κόπο;

POWER SOCCER 2

Του Μένη Μαλαξιανάκη

GRANDSTAND VIEW

Υπάρχουν πέντε διαφορετικές οπτικές γωνίες μεταξύ των οποίων μπορείτε να επιλέξετε. Ουσιαστικά, όμως, μόνο δύο από αυτές είναι πρακτικά χρήσιμες. Οι On side-on view, virtual και σε μικρότερο βαθμό η πανοραμική άποψη είναι όλες αποδεκτές χωρίς, ωστόσο, καμία να είναι ιδιαίτερα καλή.



Πλευρική Άποψη
Σίγουρα η πιο πρακτική και αυτή που θα σας διευκολύνει περισσότερο. Θα την χρησιμοποιήσετε πιο πολύ απ' όλες.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Διάθεση: Sony Hellas
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Multiplayer · Memory Card · Multi-Tap

– Δε νομίζω! Το 1997 ήταν σίγουρα η καλύτερη χρονιά του Playstation και με βεβαιότητα η καλύτερη για παιχνίδια εξομοίωσης ποδοσφαίρου. Τόσο το Actua Soccer 2 όσο και το ανανεωμένο FIFA 98 αποδεικνύουν ότι πάντα υπάρχει χώρος για ένα καλό παιχνίδι εξομοίωσης ποδοσφαίρου. Δυστυχώς, πάντα θα υπάρχουν παιχνίδια που εξαρχής δεν μπορούν να αντέξουν το συναγωνισμό. Το Power Soccer 2 είναι ένα από αυτά.

Δεν μπορεί να μην παρατηρήσει κάποιος τα πρωτόγονα για την εποχή γραφικά καθώς και το χρονικό διάστημα που μεσολαβεί από τη στιγμή που θα πατηθεί το πλήκτρο για την ενεργοποίηση κάποιας κίνησης μέχρι την εκτέλεσή της.

Σίγουρα είναι προτιμότερο η πάσα και το σουτ να γίνονται τη στιγμή ακριβώς που εσείς θέλετε. Δυστυχώς, όμως, το παιχνίδι προσπαθεί να αναβιώσει την αίσθηση και να αποδώσει το gameplay των κλασικών πλέον Sensible Soccer, όπου ρόλο έπαιζε και η υπομονή που έπρεπε να διαθέτει ο παίκτης για να βρεθεί στην κατάλληλη φάση. Να, όμως, που η συνταγή αποδεικνύεται ανεπιτυχής για όλα τα παιχνίδια του είδους.



Η αύξηση της ταχύτητας σας δίνει ιδιαίτερα πλεονεκτήματα. Είναι πρακτικά αδύνατο να σας κάνουν επιτυχές tackling.



Ό,τι και να κάνει ο τερματοφύλακας, η μπάλα θα καταλήξει στα δίχτυα του.



CURLY-WURLY

Οι στημένες φάσεις έχουν αρκετή πλάκα, ιδιαίτερα όταν καταφέρνετε να κάνετε την μπάλα να περνά πάνω από το τείχος και να καταλήγει στα δίχτυα της αντίπαλης εστίας.



Το τείχος έχει στηθεί (στην προβλεπόμενη απόσταση, βέβαια) και ο παίκτης παίρνει φόρα έτοιμος να εκτελέσει το φάουλ.



Λίγες στιγμές πριν από το σουτ, οι παίκτες του τείχους ενώνονται και πηδάνε με την ελπίδα να ανακόψουν την μπάλα.



Καθώς η μπάλα περνά πάνω από το τείχος ένας αμυντικός φεύγει από τη θέση του, επιτρέποντας έτσι στην μπάλα να πάει κατευθείαν προς τα δίχτυα.



Την τελευταία στιγμή ο τερματοφύλακας καταφέρνει να διώξει την μπάλα μακριά.



...ΚΟΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ
...ΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΑΠΟ ΕΠΑΝΩ ΚΑΙ ...ΛΑΓΙΑ. ΟΧΙ ΚΑΚΗ, ΕΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΑΠΛΩΣ ΝΑ ...ΛΕΠΕΤΕ ΠΙΟ ΚΑΛΑ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ.



ΠΑΝΟΡΑΜΙΚΗ ΑΠΟΨΗ
ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΩΡΑΙΑ, ΑΛΛΑ ΔΥΣΚΟΛΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ, ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΣΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ.



ΚΟΝΤΙΝΗ ΑΠΟΨΗ
ΜΙΑ ΟΝΤΩΣ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΑΧΡΗΣΤΗ ΑΠΟΨΗ. ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΙΠΟΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΜΕΡΙΚΑ ΠΟΔΙΑ ΝΑ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ. ΞΕΧΑΣΤΕ ΤΗ.



ΑΠΟ ΕΠΑΝΩ
ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΟΝΤΙΝΗ ΑΠΟΨΗ ΑΛΛΑ ΑΚΟΜΑ ΧΕΙΡΟΤΕΡΗ! ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ ΟΣΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ.



Η κοντινή άποψη είναι απαίσια. Το μόνο που μπορείτε να δείτε μπροστά σας είναι τρία πόδια, ο δε έλεγχος της μπάλας κάτι το αδύνατο. Εφιάλτης...

HASSELBAIK

Μολονότι σε όλους τους παίκτες έχει γίνει motion capture, το τελικό αποτέλεσμα είναι πολύ χειρότερο από αυτό κλασικού animation. Υπάρχει πληθώρα αθλητικών κινήσεων που πραγματοποιούνται από το σύνολο των παικτών, ωστόσο καμία δεν εκτελείται ταυτόχρονα ή σε συνδυασμό με άλλη, όπως συμβαίνει στην πραγματικότητα. Για ποιο λόγο άραγε οι σχεδιαστές των παιχνιδιών δεν δίνουν ιδιαίτερη έμφαση πρωτίστως στο να παίζεται και να κυλά το παιχνίδι σωστά αλλά στον αριθμό των κινήσεων που μπορεί να εκτελέσει ο παίκτης και τα εντυπωσιακά γραφικά; Κρίμα, αφού ο αριθμός των κινήσεων στο Power Soccer 2 είναι μεγάλος, η δε ευκολία να εκτελεστούν, ακόμα και όταν ο παίκτης βρίσκεται σε πίεση, χαρακτηριστική. Το να βάλεις γκολ είναι ιδιαίτερα δύσκολο, μια και πρέπει να

"Πρωτόγονα για την εποχή γραφικά."

περιμένεις τον τερματοφύλακα να κάνει έξοδο από τα γκολπόστ και μετά να τον πλασάρεις. Με εντατική, όμως, εξάσκηση και υπομονή είναι βέβαιο ότι θα βρείτε και άλλους τρόπους σκοραρίσματος. Ενα από τα πιο αστεία σημεία του παιχνιδιού είναι αυτό κατά το οποίο κάνετε -ή, τουλάχιστον, προσπαθείτε- το περίφημο Mega-shot, το dangerous kick και το reckless tackle, που μπορεί να φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα στο "Blind Ref" mode (επίπεδο στο οποίο ο διαιτητής είναι τυφλός).

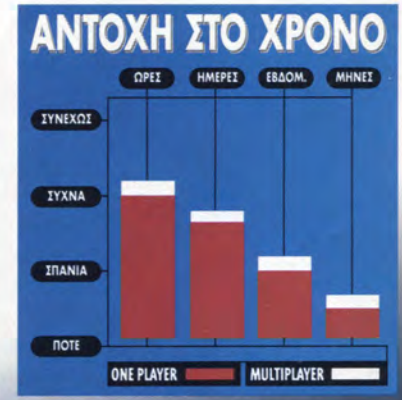
ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΑΥΤΟ

Ο,τι θα μπορούσατε να ζητήσετε από ένα παιχνίδι του είδους υπάρχει (συν το κομμάτι του management). Εκείνο που απογοητεύει είναι η ροή και η αίσθηση του παιχνιδιού! Ακόμα και ο σχολιαστής των αγώνων Brian Moore ακούγεται λες και είναι εκτός τόπου και χρόνου. Οι υπέρμετρα ενθουσιώδεις αντιδράσεις του απέχουν πολύ από τον φυσικό και ήρεμο σχολιασμό των speakers της τηλεόρασης. Για παράδειγμα, ενώ στο παιχνίδι γίνεται ένα απόλυτα φυσιολογικό tackling, ο Brian Moore ακούγεται να λέει: "Τέτοιου είδους συμπεριφορά είναι ανεπίτρεπτη".





Για να πει μερικά δευτερόλεπτα μετά: "Ολοι οι παίκτες αγωνίζονται σύμφωνα με το πνεύμα του παιχνιδιού". Αντε να βγάλεις άκρη...
Στα θετικά του Power Soccer 2 συγκαταλέγονται η δυνατότητα επιλογής εθνικών ομάδων από 55 κράτη του κόσμου και, επιπλέον, η δυνατότητα συμμετοχής σε 5 από τα πρωταθλήματα αυτών των χωρών με 22 ομάδες στο καθένα. Ακόμα, όμως, και αυτό το θετικό στοιχείο απέχει πολύ από τις δυνατότητες που σας παρέχουν οι κυρίαρχοι του χώρου FIFA 98 και Actua Soccer 2.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **63%**

Ενα εξαιρετικά μέριο παιχνίδι.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Actua Soccer 2
Fifa '98



Ο ΙΤΑΛΟΣ ΚΑΝΟΝΙΕΡΗΣ ΠΕΤΥΧΑΙΝΕΙ ΕΝΑ ΦΟΒΕΡΟ ΓΚΟΛ.



ΑΤΥΧΙΑ! Η ΜΠΑΛΑ ΦΕΥΓΕΙ ΛΙΓΟ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΤΙΠΑΛΗ ΕΣΤΙΑ. ΙΣΩΣ ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΙΟ ΤΥΧΕΡΟΙ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΦΟΡΑ.

SNOWBOW KIDS

Η Nintendo συνεχιζει την παραδοση στην κυκλοφορια σοβαρων(;) παιχνιδιων, πλασαροντας το Snowbow Kids.

Εξω χιόνι, μέσα...

Παρ' ότι τα τελευταία χρόνια το άθλημα του snowboarding έχει γίνει δημοφιλές και στη χώρα μας, παραμένει προνόμιο των ολίγων, κυρίως επειδή οι περισσότεροι δεν έχουν είτε τη δυνατότητα είτε τη διάθεση να πάρουν... τα βουνά. Σε όποια κατηγορία, όμως, κι αν ανήκετε, μπορείτε να κάνετε κάτι πιο απλό: να ανοίξετε την τηλεόραση και να παίξετε το Snowbow Kids.

Μολονότι δεν είναι το πρώτο παιχνίδι με αυτό το θέμα που κυκλοφορεί για το N64, προσθέτει μερικά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά και "ξενερώνει" τον γράφοντα.



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: ATLUS
Διάθεση: Nortec
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 4

Single Player | 4 παίκτες
Cartridge | Controller Pack
Rumble pack



Slash Kamei
Ηλικία: 10
Ταχύτητα: **
Ελιγμοί: **
Κόλπα: ***
Με μαλλί-καρφί μοιάζει με ήρωα ιαπωνικών cartoons. Είναι fan των Guns'n'Roses.

Nancy Neil
Ηλικία: 10
Ταχύτητα: *
Ελιγμοί: ***
Κόλπα: ***
Δεν έχει ξεκαθαριστεί ποιο από τα δύο είναι το όνομά της. Πάντως, είναι η "γλυκούλα" της παρέας.

Jam Kuehnemund
Ηλικία: 10
Ταχύτητα: *
Ελιγμοί: **
Κόλπα: **
Αφότου ξέκοψε με τον Spoon, αφιερώθηκε στο snowboarding και έγινε expert. Μη με ρωτήσετε πώς έγινε έτσι η μύτη του!

Linda Maltinie
Ηλικία: 11
Ταχύτητα: ***
Ελιγμοί: **
Κόλπα: *
Ενα υπερ-αναπτυγμένο παιδί. Αρκετά προκλητική, θα λέγαμε! (Καλά, μη βαράτε...)

Tommy Parsy
Ηλικία: 10
Ταχύτητα: ***
Ελιγμοί: *
Κόλπα: *
Ο χοντρούλης της παρέας. Η αδυναμία του είναι τα χάμπουργκερ. Αν πάρει φόρα, τον πήρε η κατηφόρα!



Οταν οι αντίπαλοι σας επιτίθενται με το Ghost, σας κάνουν υπερβολικά αργούς.

Πείτε μου την αλήθεια τώρα: Δεν ονειρευόσαστε πάντοτε οι παίκτες που έχετε στη διάθεσή σας να είναι δεκάχρονα παιδάκια; Οχι; Ούτε εγώ. Η Nintendo, όμως, αποφάσισε ότι αυτό επιθυμεί η πλειονότητα των κατόχων N64 και συμπεριέλαβε τέτοιους χαρακτήρες. Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω την εμμονή της εταιρίας να φτιάχνει τέτοιου κλίματος παιχνίδια. Γιατί, δηλαδή, για κάθε καλό παιχνίδι πρέπει να κυκλοφορήσουν και είκοσι "ξενέρωτα"; Δύο-τρία τέτοια αν παίξετε, θα βγείτε αμέσως από το σπίτι και θα αρχίσετε να φυτεύετε λουλουδάκια στον κήπο σας, φωνάζοντας ταυτόχρονα στους γείτονες πόσο πολύ τους αγαπάτε. Μπορεί στο τέλος, μάλιστα, να σας κατηγορήσουν ότι εμπορεύεστε χασίς και να βρείτε τον μπελά σας. Ας περάσουμε τώρα στην ανάλυση του παιχνιδιού. Εχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε έναν από τους πέντε διαφορετικούς χαρακτήρες. Υπάρχουν τρία αγόρια και δύο κορίτσια ή δύο αγόρια, δύο κορίτσια και ένα ερμαφρόδιτο. Κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά και είναι καλός ή κακός σε κάποιους τομείς. Ο

P▶



O Jam κατά την είσοδό του στο Hyperspace, με το κατάλληλο power-up.



Το "ποντίκι" είναι από τα πιο σπάνια power-ups του παιχνιδιού. Με την απόκτησή του εμποδίζετε τους αντιπάλους σας να πάρουν κάποιο όπλο.



Τι λέγαμε για το αλεξίπτωτο! Αντε να κατέβεις τώρα... Οντως πολύ ενοχλητικό.



Αυτό μας έλειπε! Ενας πύραυλος την ώρα που τα πηγαίναμε τόσο καλά.



Ενα από τα πιο σημαντικά πράγματα είναι τα power-ups με το Propeller.



Προσοχή κατά την εκτόξευση βομβών, διότι μπορεί να χτυπηθείτε από τις ίδιες σας τις βόμβες.



Τα νομίσματα είναι από τα καλύτερα(;) όπλα του παιχνιδιού.



O Tommy έπειτα από μία επίθεση με νόμισμα. Πολύ αίμα για παιχνίδι της Nintendo.



Ακόμα και σε τετραπλό η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή. Το μόνο που θα σας δυσκολέψει είναι να ξεχωρίσετε τα μικροσκοπικά νομίσματα.

P χοντρός Tommy, για παράδειγμα, μπορεί να κατρακυλά σαν μπουλντόζα στην κατηφόρα, όταν όμως φθάνει σε στροφή, του βγαίνει το φαγητό από τα αυτιά, στην προσπάθειά του να στρίψει. Από την άλλη, η Nancy στρίβει με περίσσια άνεση, αλλά για να "πάρει εμπρός" πρέπει να την τρακάρει ο Tommy, διαφορετικά δεν γίνεται τίποτα. Διαλέγετε και παίρνετε... Εν συνεχεία επιλέγετε τη σανίδα που θα χρησιμοποιήσετε (από το είδος της εξαρτώνται και οι επιδόσεις σας) και είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε. Υπάρχουν συνολικά έξι διαφορετικές διαδρομές διαθέσιμες προς επιλογή. Η μία μάλιστα δεν έχει καν χιόνι - σε αυτήν αθλείστε πάνω στο χόρτο. Η πιο εντυπωσιακή είναι η Night Highway, στην οποία επικρατεί σκοτάδι, διαθέτει όμως πολύ ωραία εφέ φωτισμού. Εκτός από τις έξι βασικές, υπάρχουν και κάποιες ειδικές πίστες, στις οποίες η προσοχή σας επικεντρώνεται σε συγκεκριμένο τομέα (διαδρομή ταχύτητας, εντυπωσιασμού κ.λπ.). Κατά μήκος όλων των διαδρομών, θα βρείτε διάφορα bonus (προπέλα για ταχύτητα κ.ά.) και power-up. Υπάρχουν, βέβαια, τα απαραίτητα όπλα, που θα σας βοηθήσουν να συντρίψετε τους αντιπάλους σας. Εκτός από το να εκτοξεύετε ρουκέτες εναντίον τους, μπορείτε να τους παγώσετε, να τους συντρίψετε με γιγαντιαία νομίσματα(;), να τους μεταμορφώσετε σε



Πέφτουν αργά αυτές οι πέτρες ή μου φαίνεται;

ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

ΟΠΩΣ ΕΝΑ ΚΑΝΟΝΙΚΟ SNOWBOARD GAME, ΕΤΣΙ ΚΑΙ ΤΟ SNOWBOW KIDS ΕΧΕΙ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ.

TRICK GAME

ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ Η ΠΙΣΤΑ ΓΙΑ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ STUNTS. ΚΑΘΩΣ ΕΙΝΑΙ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΙΚΡΗ ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ STUNDS ΣΕ ΣΥΝΤΟΜΟΤΕΡΟ ΧΡΟΝΟ.

SPEED CROSS

ΣΧΕΤΙΚΑ ΑΠΛΗ, ΥΨΗΛΩΝ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ ΠΙΣΤΑ. ΑΓΩΝΙΖΕΣΤΕ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ, ΜΙΑ ΚΑΙ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ.

SHOOT CROSS

ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΙΣΤΑ, ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΕΧΕΤΕ ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΣΑΣ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ ΠΥΡΑΥΛΩΝ. ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΝΑΤΙΝΑΞΕΤΕ ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΧΙΟΝΑΝΘΡΩΠΟΥΣ.







Εκτός από τις συνηθισμένες κατηφόρε



Φύγε από τη μέση, μικρό και απαίσιο πλάσμα!



Ενα ταξιδάκι μέσα σε ένα μωβ τούνελ.



Ενας από τους computer-controlled αντιπάλους, καθώς συντρίβει τον Slash.



Ο συγχρονισμός του jump button θα σας οδηγήσει σε γρήγορες εκκινήσεις.



Αμάν! Ενα Pikachu. Μην το κοιτάζετε στα μάτια για κανέναν λόγο!

χιονάνθρωπους ή να προσαρμόσετε στην πλάτη τους ένα αλεξίπτωτο, το οποίο θα τους απογειώσει. Ακριβώς τα ίδια όπλα έχουν στη διάθεσή τους και οι άλλοι παίκτες, οι οποίοι κατά έναν παράξενο τρόπο έχουν την τάση να εκδικούνται μόνον εσάς! Αυτό είναι ιδιαίτερα εξοργιστικό, διότι εκεί που είστε πρώτοι, βρίσκεστε ξαφνικά τριάντα μέτρα πάνω από το έδαφος με ένα αλεξίπτωτο στην πλάτη και προσπαθείτε επί ώρες να προσγειωθείτε. Και σαν να μην έφθανε αυτό, προς το τέλος κάθε πίστας υπάρχει μια τράμπα που σας εκτινάσσει στον αέρα, δίνοντάς σας την ευκαιρία να κάνετε διάφορα κόλπα, προκειμένου να συγκεντρώσετε πολύτιμους πόντους. Ελα, όμως, που φθάνουν πάντα όλοι μαζί και γίνεται χαμός! Ο ένας πηδά πάνω στο κεφάλι του άλλου και τελικά κανένας δεν καταφέρνει να κάνει τίποτα. Ευτυχώς, το παιχνίδι είναι πιο "ισορροπημένο" στη multiplayer εκδοχή του, προσφέροντας έτσι πιο ευχάριστες στιγμές.

Μπορείτε να συναγωνιστείτε μέχρι και τέσσερις αντιπάλους. Σε αυτήν την περίπτωση η οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα τμήματα.

Εάν δεν έχετε μεγάλη τηλεόραση, ατυχήσατε, καθώς όλα παρουσιάζονται σε σμίκρυνση.

Ετσι, δεν μπορείτε να διακρίνετε εύκολα τα εμπόδια, με αποτέλεσμα από τη μια στιγμή στην άλλη να βρίσκεστε τελευταίοι και με την απορία τού τι έγινε.

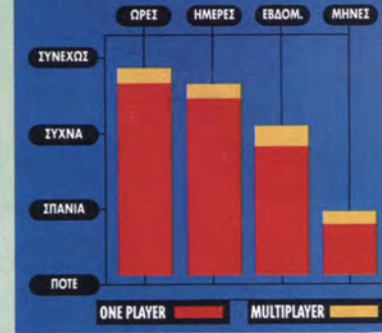
Περιέργως πώς όμως, ακόμα και στο τετραπλό η ταχύτητα δεν σημειώνει αισθητή πτώση, επιτρέποντάς σας έτσι να απολαύσετε το παιχνίδι.

...υπάρχουν και "ειδικές" διαδρομές.



Πρέπει να προσέχετε πού πηγαίνετε, διότι οι τοίχοι θα σας καθυστερήσουν ιδιαίτερα.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Memory Options

Memory: Όχι



Controller Pack: Σώζει τα χρήματα και τα κύπελλα που έχετε κερδίσει.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Απολαυστικό, ρεαλιστικό, υπέροχο. Αποκτήστε το.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Multi Racing Championship
F1 Pole Position

Του Κώστα Μελά

ONE




Απαραίτητη προϋπόθεση για να επιζήσετε είναι να κινείστε συνεχώς, όχι μόνο στο πρώτο επίπεδο αλλά καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΠΟΛΥ ΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΕΝΤΑΣΗ ΣΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ SHOOT'EM UP ΠΟΥ ΑΚΟΥΕΙ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ ONE. ΙΣΩΣ Η ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΝΑ ΜΗ ΣΑΣ ΛΕΕΙ ΠΟΛΛΑ, ΕΜΕΙΣ ΟΜΩΣ ΘΑ ΣΑΣ ΠΟΥΜΕ...


Η κόλαση στη διάθεσή σας με αυτό το εκπληκτικό όπλο. You smile as the flame sears their flesh.

...Two, three, four...





Πολλές ήταν στο παρελθόν οι περιπτώσεις, κατά τις οποίες οι κατασκευάστριες εταιρίες δήλωναν ότι, παίζοντας το παιχνίδι τους, θα νιώσετε σαν "πρωταγωνιστής κάποιας ταινίας" ή ότι πρόκειται για παραγωγή που σας βάζει "μέσα στη δράση" και διάφορα άλλα. Ομως, όλοι ξέρουμε πόσοι από αυτούς τους τίτλους κατάφεραν τελικά να δώσουν ό,τι υπόσχονταν. Εάν, λοιπόν, γίνατε κάπως δύσπιστοι και τέτοια σλόγκαν σας αφήνουν ασυγκίνητους, ήρθε η ώρα να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας. Το One έφθασε και -αν μη τι άλλο- διεκδικεί επάξια τον τίτλο του πιο εντυπωσιακού και βίαιου παιχνιδιού στην κατηγορία του.

Τι, Πως, Που...

Σαράντα χρόνια από σήμερα ξυπνάτε παγιδευμένος σε έναν κόσμο που δεν μπορείτε να προσδιορίσετε επακριβώς και, γενικά, δεν θυμάστε σχεδόν τίποτα. Οσο για τους λόγους για τους οποίους στη θέση του αριστερού χεριού σας έχετε προσαρμοσμένο ένα plasma cannon και νιώθετε τόση οργή, σας αφήνουμε να τους αποκαλύψετε μόνοι σας, καθώς η υπόθεση θα ξεδιπλώνεται μπροστά σας.

Οπως θα καταλάβατε, το σενάριο μάλλον δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας. Ωστόσο, τις διεκδικούν σίγουρα τα γραφικά του που είναι όντως εντυπωσιακά. Καθεμία από τις πέντε πίστες είναι πολύ ωραία σχεδιασμένη και με μεγάλες διαφορές η μία από την άλλη. Ομως, αυτό που δίνει στο παιχνίδι τον κινηματογραφικό χαρακτήρα του είναι σίγουρα τα διάφορα εφέ. Πράγματι, οι κατασκευαστές του μπορούν να είναι υπερήφανοι για τη δουλειά που έκαναν, καθώς το συνολικό αποτέλεσμα αφήνει άναυδο τον παίκτη. Παντού εκρήξεις και αναλαμπές, ακολουθούμενες από ωστικά κύματα και από διάφορα

"Τα γραφικά είναι όντως εντυπωσιακά."

PIXEL Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: ASC Games
Διάθεση: Sony Hellas
Ημερομηνία κυκλοφορίας: -

Single Player | Multiplayer | Dual Analogue


Ενα από τα λίγα σημεία, όπου μπορείτε να ξεκουραστείτε: Λίγο προτού προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο.


Το καλωσόρισμα του One με ένα τεράστιο σκάφος που εκτοξεύει τόνους πυρομαχικών προς το μέρος σας. Καλυφθείτε!



Το rage-όμετρο χτύπησε κόκκινο: Τώρα τα πράγματα αρχίζουν να είναι πολύ (μα ΠΟΛΥ) ενδιαφέροντα. Αγκρρρ...

κομμάτια που πέφτουν στο έδαφος. Δεν υπάρχει σημείο στο παιχνίδι όπου να επικρατεί ηρεμία. Παντού κάτι γίνεται, και συνήθως όλοι θέλουν να σας εξολοθρεύσουν. Μιλάμε για καταιγιστική δράση!
Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός, με τα ηχητικά εφέ να συμβάλλουν ουσιαστικά στην ατμόσφαιρα. Ετσι, μπορείτε να ακούσετε να λέγονται διάφορα από τον ασύρματο της αστυνομίας όπως "το χάσαμε", "ο δράστης πλησιάζει στη διασταύρωση" κ.ά.

Gameplay

Το One πρωτοτυπεί σε αυτό τον τομέα, αφού ο χαρακτήρας τον οποίο οδηγείτε βασίζετε σε ένα και μόνο συναίσθημα: την οργή! Οσο περισσότερο νευριάζει τόσο πιο δυνατός γίνεται. Παράλληλα, βελτιώνεται το σημάδι του, το βεληνεκές κ.λπ. Για να ξέρετε πόσο "τσαντισμένος" είναι, υπάρχει το Rage-meter που ξεκινά από πράσινο, γίνεται κίτρινο, κόκκινο και τελικά άσπρο - οπότε έχετε φθάσει στο αποκορύφωμα και διαλύετε οτιδήποτε βρεθεί μπροστά σας. Για να φθάσει ο ήρωας σας γρηγορότερα σε αυτό το σημείο, μπορείτε να τον βάλετε να πολεμά σώμα με σώμα, οπότε τρώει κάτι σφαλιάρες και τσαντίζεται περισσότερο. Αγκρρρ...
Υπάρχουν διάφορα όπλα στο παιχνίδι. Ομως, το πιο εντυπωσιακό είναι το φλογοβόλο που σίγουρα θα κάνει θερμότερες τις σχέσεις σας με τους αντιπάλους. Τα γνωστά bosses, που υπάρχουν στο τέλος κάθε πίστας, δεν μπορούν να σκοτωθούν με απλούς πυροβολισμούς, αλλά απαιτούν ευστοχία σε συγκεκριμένα σημεία.
Ο χειρισμός ίσως σας φανεί δύσκολος στην αρχή αλλά, μόλις εξοικειωθείτε, θα περάσετε όλες τις πίστες χωρίς κανένα πρόβλημα. Ισως το δυσκολότερο σημείο είναι να μάθετε να πηδάτε από τη μια μεριά στην άλλη, χωρίς να πέφτετε στο κενό. Γενικά, το παιχνίδι είναι καταπληκτικό με μόνο ελάττωμα τη μικρή διάρκειά του, αφού οι μόλις πέντε πίστες του αποδεικνύονται λίγες. Αν λοιπόν ψάχνετε κάτι εντυπωσιακό, μόλις το βρήκατε. Αν όμως θέλετε κάτι, με το οποίο να παίζετε για πολύ καιρό, τα πράγματα είναι δύσκολα...

BAD TO THE BONE

Το One περιέχει ένα χορό εχθρούς, οι οποίοι το μόνο που περιμένουν είναι να σας κάνουν κομματάκια. Εδώ έχουμε μερικούς από το Metropolis level.



Riot Police
Τα Μ.Α.Τ., ως γνωστόν, ειδικεύονται στον έλεγχο των μαζών. Είναι εξοπλισμένα με κλομπ και ασπίδα προστασίας. Καλό είναι να τους επιτίθεστε από μακριά.



Rocket Trooper
Οι Rocket Troopers μπορούν να πετούν με τον ειδικό εξοπλισμό που διαθέτουν και να σας πυροβολούν από ψηλά με εκρηκτικούς όλμους.



Glider
Και άλλοι ιπτάμενοι. Αυτή τη φορά όμως θα δυσκολευτείτε να τους ξεφύγετε, γιατί είναι ιδιαίτερα ευκίνητοι και διαθέτουν πολύ γρήγορα πολυβόλα και νάρκες.



Ισως από τα πιο πρωτότυπα επίπεδα του παιχνιδιού. While you slide, your enemy must die!!!









Γιατί, άραγε, όπου πατάτε το πόδι σας ο τόπος γεμίζει εκρήξεις;

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 82%

Θα χορτάσετε καταστροφές.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
MDK
Lone Soldier



Το όπλο σας δεν πρέπει να κρυώσει επ' ουδενί, αν θέλετε να επιζήσετε. Ακόμη και όταν κρέμεστε, οι εχθροί πρέπει να νιώθουν την παρουσία σας.

Του Γιώργου Κουρκουτά

FIFA 98

Η ΤΕΛΙΚΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS ΝΑ ΕΠΙΒΛΗΘΕΙ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ SPORT GAMES. ΘΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ ΑΡΑΓΕ;

Πολύ καλά soundtracks.



Η Electronic Arts, μετά την κατακραυγή που προκάλεσε η παραγωγή και κυκλοφορία του FIFA 97, φαίνεται ότι έμαθε καλά το μάθημά της και παρουσίασε ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου με πολύ καλές προδιαγραφές και ιδιαίτερο βάρος στο gameplay.
Ο υπότιτλος του παιχνιδιού "Road to World Cup" παραπέμπει στους τελικούς του Παγκοσμίου Κυπέλλου που θα διεξαχθούν στη Γαλλία το ερχόμενο καλοκαίρι. Οι επίδοξοι gamers θα έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν μία εθνική ομάδα από τις 172 διαθέσιμες και αγωνιζόμενοι στους ομίλους κατάταξης ανά ήπειρο να φθάσουν μέχρι τα τελικά. Επίσης, υπάρχουν 189 ομάδες (της Ελλάδας μη συμπεριλαμβανόμενης) από συνολικά 11 πρωταθλήματα. Αξίζει να σημειωθεί ότι πρόκειται για την ορθότερη απόδοση των πρωταθλημάτων, αφού εκτός από τον ακριβή αριθμό ομάδων και ονομάτων προσοχή έχει δοθεί και στην εμφάνιση κάθε παίκτη, ώστε τα φυσικά χαρακτηριστικά του να ομοιάζουν προς αυτά του κανονικού. Για παράδειγμα, στα κοντινά πλάνα διακρίνεται αν ο παίκτης είναι έγχρωμος ή λευκός ή εάν έχει μαλλιά ή μούσι! Επίσης, υπάρχουν επιλογές για φιλικούς αγώνες, προπόνηση στις διαθέσιμες κινήσεις του παιχνιδιού αλλά και στα πέναλτι. Εξάλλου, προς επιλογή προσφέρονται 16 εξωτερικά στάδια από τις 6 ζώνες των προκριματικών του Μουντιάλ, καθώς και 1 εσωτερικό που διαλέγεται στους φιλικούς αγώνες.
Δυνατό σημείο του παιχνιδιού είναι το βάθος των διαθέσιμων επιλογών, αφού μπορείτε να διαλέξετε τον καιρό, την ώρα της ημέρας και τους παίκτες που θα αγωνιστούν. Εχετε την ευκαιρία να συνδέσετε τη δική σας ομάδα με παίκτες λευκούς ή έγχρωμους και ποδοσφαιρικές ικανότητες που εσείς θα προσδιορίσετε!
Σε ό,τι αφορά τους παίκτες, μπορείτε να επιχειρήσετε μεταγραφές ανά πάσα στιγμή μεταξύ των ομάδων που συμμετέχουν στο πρωτάθλημα. Υπάρχει αρκετή δόση από Soccer Manager στο FIFA 98 που κάνει το παιχνίδι ακόμα πιο ενδιαφέρον, τουλάχιστον "στα χαρτιά". Αναφορικά με τα "τεχνικά μέρη", το FIFA 98 παίρνει άριστα, καθώς οι κινήσεις των παικτών είναι άκρως ρεαλιστικές και παραπέμπουν στο ISS 64 του N64. Οι παίκτες εκτός από τις κλασικές κινήσεις (σουτ, πάσα, τάκλιν



Αποψη του γηπέδου από την πλαϊνή κάμερα.



Ολες οι διαθέσιμες επιλογές του παιχνιδιού.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: Zegetron
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 8

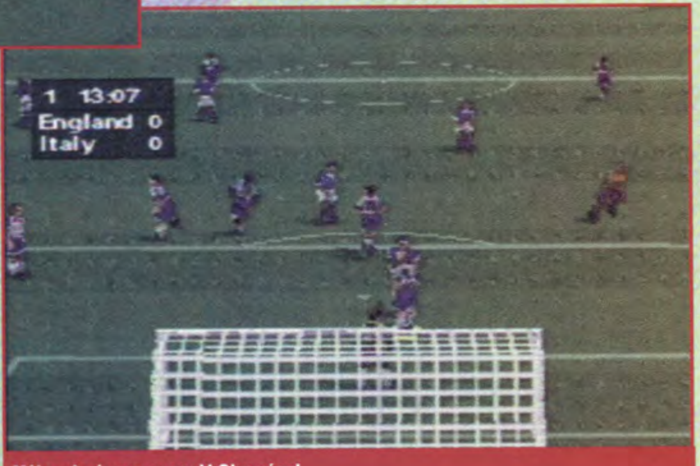
Single Player
8 Multiplayer



Ολοι στις θέσεις σας ο αγώνας αρχίζει εντός ολίγου!



"Στα "χαρτιά" το FIFA 98 είναι πληρέστερο από το WWS98, αλλά σε ό,τι αφορά το gameplay το WWS98 είναι ανώτερο."



Μόλις γλιτώσαμε το γκολ! Ολοι μέσα!

κ.λπ.) μπορούν να εκτελέσουν πληθώρα άλλων μέσω συνδυασμένων πατημάτων των πλήκτρων του joypad - για παράδειγμα, την κλασική κίνηση του Πελέ, γλιστρήματα, ψηλοκρεμαστές πάσες ή τακουνάκια.

Δεκάδες είναι οι λήψεις της κάμερας με zoom σε στατικές φάσεις αλλά και σε φάσεις που έχει συμβεί κάτι το εντυπωσιακό. Έτσι, καμαρώνετε ακόμα πιο πολύ για τα κατορθώματά σας.

Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, η απόδοση των σταδίων και του αγωνιστικού χώρου είναι αρκετά ρεαλιστική, με μόνη ίσως παραφωνία τη μη φυσιολογική απεικόνιση των τερμάτων μέσω της κάμερας που βρίσκεται στο ύψος του ώμου του παίκτη. Υπό αυτή τη γωνία λήψης τα τέρματα φαίνονται αρκετά μικρότερα ως προς τον αγωνιστικό χώρο, γεγονός που γίνεται άμεσα αντιληπτό, οι δε παίκτες έχουν μεγάλο μέγεθος και παραπέμπουν πάλι στο ISS 64, αφήνοντας αρκετά πίσω τον ανταγωνισμό.

Η όλη καλή εικόνα του παιχνιδιού χαλά αρκετά, όταν ο διαιτητής σφυρίζει την έναρξη του αγώνα. Για ακόμα μία φορά οι προγραμματιστές της EA δεν ασχολήθηκαν όσο θα έπρεπε με την έκδοση για Saturn. Το frame rate είναι απαράδεκτο. Ειδικά όταν είναι συγκεντρωμένοι πολλοί παίκτες στην οθόνη, σημειώνεται σημαντική καθυστέρηση στην ανταλλαγή της μπάλας και, γενικά, στις κινήσεις τους. Αρκετά, εξάλλου, είναι τα κατάλοιπα του παρελθόντος, αφού σε αρκετές περιπτώσεις η μπάλα κολλά στα πόδια των παικτών και αυτοί εκτελούν κινήσεις μόνοι τους ή μένουν άπραγοι όταν περνά η μπάλα από μπροστά τους. Επιπλέον, υπάρχουν σημεία στο γήπεδο από τα οποία, αν εκτελεστεί σουτ, το γκολ είναι βέβαιο κατά 90%. Σε γενικές γραμμές, και η τεχνητή νοημοσύνη του FIFA 98 έχει αρκετά προβλήματα.

Τέλος, η ηχητική επένδυση του παιχνιδιού είναι πολύ καλή: πληθώρα ηχητικών εφέ και μία πολύ καλή περιγραφή του αγώνα, στα αγγλικά βέβαια, με 40.000 φράσεις! Αξίζει να αναφερθούμε στα αξιόλογα μουσικά κομμάτια, ειδικά αυτά της εισαγωγής και των menus επιλογών.

Η Σύγκριση

Αναπόφευκτη είναι η σύγκριση με το World Wide Soccer 98 της Sega, καθώς αρκετοί από εσάς είτε θα έχετε αποκτήσει το WWS98 ή θα επιλέξετε ένα εκ των δύο. Στα "χαρτιά" το FIFA 98 είναι πληρέστερο από το WWS98, αλλά σε ό,τι αφορά το gameplay το WWS98 είναι ανώτερο. Αν η έκδοση για Saturn ήταν ανάλογη αυτής του Playstation, τότε θα είχαμε να κάνουμε ίσως με το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου στο Saturn. Το WWS98 προσφέρει ομαλό και γρήγορο παίξιμο με μικρότερους παίκτες βέβαια, οι δε κινήσεις του πλησιάζουν αυτές του FIFA 98. Αν ήδη έχετε το WWS98, μόνο αν είστε τρελοί και παλαβοί με τα παιχνίδια ποδοσφαίρου αξίζει να αγοράσετε το FIFA 98. Αν, όμως, δεν έχετε κάποιο παιχνίδι ποδοσφαίρου, θα σας πρότεινα να ρίξετε μια ματιά και στα δύο, επισκεπτόμενοι κάποιο μαγαζί με κονσόλες, και να αποφασίσετε...

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **79%**

Η επιλογή δική σας.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
World Wide Soccer 98

Του Σπύρου Παράσχη

TETRIS PLUS

ΤΟ TETRIS ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ PUZZLE GAMES ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΠΙΝΟΗΘΕΙ. ΠΑΡΑ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ ΤΟΥ, ΣΥΝΕΧΩΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΝΟΥΝ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥΣ.



"Σχεδιάστε τις δικές σας πίστες."

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: JVC
Ημερομηνία κυκλοφορίας: -

Single Player | Multiplayer | Memory Card





Δύο παίκτες ταυτόχρονα θα περάσουν διασκεδαστικές ώρες.



Οι αλλαγές των επιπέδων συμβολίζονται με την αλλαγή των καιρικών συνθηκών στην πίστα.

Γειά σου σύντροφε!

Τι ιδέα κι αυτή! Τούβλα με περίεργα σχήματα που πέφτουν από τον ουρανό, τα οποία ο παίκτης πρέπει να βάλει σε μία σειρά. Ακούγεται βαρετή, αλλά όμως ο Alexey Pajitnov, ο οποίος τη συνέλαβε, έφτιαξε ένα από τα πιο εθιστικά παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ποτέ. Ο λόγος για τό γνωστό σε όλους Tetris.

Φυσικά, η σημαντική επιτυχία του δεν μπορούσε να μείνει ανεκμετάλλευτη. Ετσι έχουν δει το φως πάρα πολλές εκδόσεις του παιχνιδιού, μέσω των οποίων επιδιώκεται η βελτίωση του και η προσθήκη νέων στοιχείων. Μία από αυτές είναι και το Tetris Plus.



Εκτός από αυτόν της συνηθισμένης έκδοσης που όλοι γνωρίζετε, περιλαμβάνει κι άλλους τρόπους παιχνιδιού. Ο πιο περίεργος είναι σίγουρα το Puzzle Mode. Σε αυτόν πρέπει να βοηθήσετε έναν τρελό καθηγητή και τη βοηθό του να δραπετεύσουν από τα ερείπια ενός ναού, ανοίγοντας δρόμο ανάμεσα στους βράχους που κατρακυλούν και προσέχοντας τις παγίδες. Οσο κι αν δεν το πιστεύετε, όλα αυτά γίνονται παίζοντας Tetris. Τι άλλο θα σκεφθούν οι άνθρωποι...

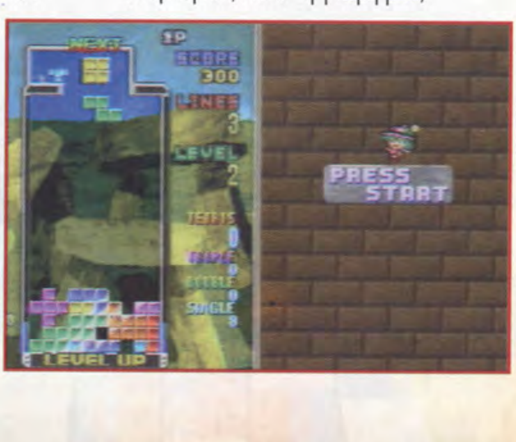
Αμα Εχεις Τετοιους Φιλους...

Το Puzzle Mode δύο παικτών είναι σχεδόν το ίδιο με το προαναφερόμενο, με τη μόνη διαφορά ότι κάθε παίκτης προσπαθεί να παγιδέψει τον αντίπαλο. Ακολουθώντας το στιλ του Super Puzzle Fighter Turbo II, αν ο ένας παίκτης συμπληρώσει μία γραμμή, αυτή μεταφέρεται στον αντίπαλό του.

Η τρίτη και, κατά τη γνώμη μου, καλύτερη επιλογή του Tetris Plus είναι ο μη ανταγωνιστικός αγώνας μεταξύ δύο παικτών. Μπορείτε να παίξετε ταυτόχρονα με έναν φίλο, χωρίς ο ένας να επηρεάζει τον άλλο. Ετσι, ο καθένας μπορεί να αφοσιωθεί στην προσπάθειά του και να βγάλει από το μυαλό του τις κακές σκέψεις. Αν όλα αυτά σας άφησαν ανικανοποίητους, υπάρχει κι ένας editor, ο οποίος σας επιτρέπει να σχεδιάσετε τις δικές σας πίστες.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα εθιστικό παιχνίδι, πολύ ευχάριστο ως multi-player, που θα προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης.

Κάτι ξέρουν κι αυτοί οι κάτοχοι Gameboy που ξημεροβραδιάζονται μπροστά στην οθόνη τους. Παρ' όλα αυτά, το Tetris Plus δείχνει πλέον λίγο πεπαλαιωμένο.





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●○○○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●○○○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 81%

Διασκεδαστικό, αλλά δείχνει τα χρόνια του

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Bust-a-move 3DX
Super Puzzle Fighter Turbo II





Του Κώστα Μελά

TETRISP

ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΚΛΩΝΟΣ ΤΟΥ ΠΛΕΟΝ ΓΝΩΣΤΟΥ ΚΑΙ ΔΗΜΟΦΙΛΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΕ ΟΛΟΝ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ, ΤΟΥ TETRIS.

Τι γίνεται εδώ;

Το να χρησιμοποιείς μια επιτυχημένη συνταγή, να της προσθέτεις κάτι και να την πλασάρεις στην αγορά, μπορεί να είναι παλιό "κόλπο", ωστόσο παραμένει αποδοτικό. Αυτό φαίνεται πως είχαν κατά νου και οι δημιουργοί του Tetrisphere, οι οποίοι πήραν το γνωστό σε όλους Tetris και το... τύλιξαν γύρω από μία σφαίρα. Βέβαια, δεν πρόκειται για τη μόνη διαφορά που χαρακτηρίζει τη νέα έκδοση του προσφιλούς παιχνιδιού, καθώς αυτό αφ' ενός διέπεται από ένα περισσότερο arcade κλίμα και, αφ' ετέρου, διαθέτει και σενάριο (δήθεν...).
Πιο αναλυτικά, λοιπόν, σας αποκαλύπτουμε πως μία ομάδα ρομπότ έχει παγιδευτεί μέσα στον πυρήνα της σφαίρας και μόνη τους ελπίδα σωτηρίας είστε εσείς. (Μη μου πείτε ότι περιμένατε κάτι τέτοιο, έτσι;) Εσείς, ως καλό και αγαθό ον, δεν μπορείτε να αφήσετε τα φτωχά και ανήμπορα ρομπότ να μείνουν κλεισμένα για πάντα στη σφαίρα και αποφασίζετε να τα ελευθερώσετε. Για να το επιτύχετε, αρκεί να κουνάτε την ανάλογη κάθε φορά σφαίρα προς τη σωστή κατεύθυνση, ώστε το τουβλάκι που πέφτει εκείνη τη στιγμή να προσγειώνεται δίπλα σε ίδια τουβλάκια, όλη η ομάδα να εξαφανιστεί. Συνεχίζετε έτσι για αρκετή ώρα, ξεφλουδίζοντας σιγά-σιγά τη σφαίρα και αποκαλύπτοντας τα κατώτερα στρώματά της (κάπου εδώ πρέπει να βρίσκετε ο αρχισυντάκτης, χμμ...), ώσπου να φθάσετε στον πυρήνα της. Εκεί πρέπει να ανοίξετε μία αρκετά μεγάλη τρύπα από την οποία θα βγει το ρομπότ. Με την έξοδο του ρομπότ η πίστα τελειώνει και εσείς πλημμυρίζετε από αχαλίνωτη χαρά για το επίτευγμά σας.
Σε περίπτωση που νομίζετε πως κάτι τέτοιο είναι εύκολο, σας πληροφορούμε ότι συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο, καθώς θα αργήσετε να συνηθίσετε την όλη ιδέα της στριφογυριστής σφαίρας και

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: H20
Διάθεση: NORTEC
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 2



Single Player — 2 παίκτες
Cartridge



Θα σας συντρίψω, θα σας καταστρέψω, θα σας ανατινάξω...



Στο διπλό έχετε τη δυνατότητα επιλογής των robots. Οχι, βέβαια ότι θα δείτε μεγάλη διαφορά.



Για να δημιουργήσετε μεγάλα blocks, θα πρέπει να τοποθετήσετε σωστά τα κομάτια.



Τα τελευταία στρώματα της σφαίρας.



Τα τελευταία στρώματα πλησιάζουν και σας μένουν μόνο λίγα δευτερόλεπτα.


Και basket την ώρα που παίζετε Tetris.



Παίζει και διπλό, αλλά πρέπει να προσέχετε με τις πυρηνικές βόμβες.

HERE

"Το Tetrisphere είναι αρκετά εθιστικό και αναμένεται να σας απασχολήσει για αρκετό καιρό"



Τα puzzles είναι κάπως δύσκολα. Στο συγκεκριμένο πρέπει να λύσετε το γρίφο σε τέσσερις κινήσεις.



Μην ρίχνετε τα πυροτεχνήματα στους γύρω σας! Μόνο στη σφαίρα.

θα αστοχείτε συνεχώς στην προσπάθειά σας να τοποθετήσετε το εκάστοτε τουβλάκι στη σωστή θέση. Δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε ότι υπάρχει περιορισμός χρόνου, γεγονός που πιέζει τον παίκτη να κινηθεί γρήγορα. Καθώς περνά ο χρόνος, η σφαίρα πλησιάζει, ώσπου σκάει στα... μούτρα σας και εσείς χάνετε άλλη μία από τις τρεις ζωές σας. Ευτυχώς, όμως, στη διάθεσή σας βρίσκονται και όπλα (πύραυλοι, laser και ατομικές βόμβες) που μπορείτε να εξαπολύσετε ενάντια στη διαβολική σφαίρα, καταστρέφοντας έτσι ένα μεγάλο τμήμα της. Για να τα πάρετε, όμως, πρέπει να δημιουργήσετε μία ομάδα ίδιων τούβλων επάνω στην επιφάνεια της σφαίρας, κουνώντας τα ήδη υπάρχοντα.
Βέβαια, εκτός της διάσωσης των παγιδευμένων ρομπότ, υπάρχουν και άλλα modes από τα οποία μπορείτε να διαλέξετε. Το Puzzle game είναι ίσως το δυσκολότερο, καθώς απαιτεί από εσάς μέσα σε συγκεκριμένο περιθώριο κινήσεων να ολοκληρώσετε την πίστα. Δεν το προτείνουμε, ωστόσο, εάν είστε ευέξαπτοι, καθώς μπορεί να σας εξοργίσει σε επικίνδυνο βαθμό και μετά να χρειαστεί να αγοράσετε καινούρια κονσόλα. Μπορείτε, επίσης, να παίξετε το mode των δύο παικτών, είτε ενάντια σε κάποιον φίλο σας είτε ενάντια στο ίδιο το N64. Η οθόνη χωρίζεται στα δύο και τα τουβλάκια που χάνονται από τον έναν προσγειώνονται στον άλλον, φέρνοντας τον έτσι πιο κοντά στην καταστροφή.
Σε γενικές γραμμές, αν και δεν πρόκειται για κάτι το ιδιαίτερο, το Tetrisphere είναι αρκετά εθιστικό και αναμένεται να σας απασχολήσει για αρκετό καιρό, αρκεί βέβαια να κλείσετε την πηγή της απαίσιας, ελεεινής, γλοιώδους και αντιπαθητικής techno μουσικής που το συνοδεύει.







...3 ...2 ...1 ...0 ... Booom!!! Πάει η μισή σφαίρα.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●○○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **75%**

Ενδιαφέρουσα εκδοχή του Tetris.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Blast Corps, Puyo Sun

MARVEL SUPER HEROES

Η CAPCOM ΕΠΑΛΗΘΕΥΕΙ ΤΗΝ ΚΑΛΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΣΤΑ 2D BEAT'EM UP ΚΑΙ ΦΕΡΝΕΙ ΣΤΟ PSX ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

Του Νίκου Κοσμάτου





Ο Hulk είναι ένας από τους δυνατότερους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Μπορεί να μην είναι ο πιο μεγαλόσωμος, αλλά τη δουλειά του την κάνει.



Ο Wolverine "την έκατσε", καθώς ο Ironman εξαπολύει την καταστρεπτική unibean. Ας πρόσεχε!

Τυπική διαδικασία.

Δεν πιστεύω να υπάρχει gamer σε ολόκληρη τη Γη... λάθος, στο σύμπαν, που να μην έχει παίξει -ή, έστω, δει- κάποιο από τα κλασικά 2D fighters της Capcom. Τυπικό παράδειγμα αποτελεί το Street Fighter που από videogame έγινε ταινία, από ταινία πάλι videogame και, γενικά, συνεχίζει να συνιστά τίτλο για πολλά μεταγενέστερα παιχνίδια. Ωστόσο, η έμπειρη Capcom δεν αρκέστηκε σε αυτή την επιτυχία της, αλλά συνέχισε να δίνει δυναμικά το "παρών" τόσο στα arcades όσο και στις home consoles με νέα fighting games.
Το X-Men: Children Of The Atom διατήρησε τα υψηλά standards της Capcom προσφέροντας καλοσχεδιασμένους φωτεινούς χαρακτήρες, άψογο χειρισμό, ξέφρενη δράση και πολλά άλλα. Ετσι, έχοντας φορτώσει τόνους κατοστάρικα στα ηλεκτρονικά (έχουμε υψηλό μισθό, γιατί να το κρύψουμε άλλωστε;) και γνωρίζοντας όλα τα προαναφερθέντα, δεν μας εξέπληξε η κυκλοφορία του MSH στο PSX.
Σύμφωνοι, δεν πρόκειται για κάτι το διαφορετικό σε σχέση με τις προηγούμενες κυκλοφορίες (μολονότι υπάρχουν ορισμένες καινοτομίες), όμως, όπως και να έχει, το παιχνίδι είναι άκρως εθιστικό. Η παλιά συνταγή της Capcom έκανε πάλι το θαύμα της. Κάθε φορά που η πασίγνωστη εταιρία κυκλοφορεί ένα νέο fighting game, τα πράγματα βελτιώνονται. Οι Ιάπωνες προγραμματιστές είχαν ως υπέρτατο στόχο τους το απόλυτο beat'em up - και από ό,τι είδαμε ως τώρα, μάλλον θα πρέπει να θέσουν άλλους στόχους, γιατί αυτόν τον εκπλήρωσαν και με το παραπάνω. Παρ' ότι η Capcom τα είχε δώσει όλα για τη δημιουργία του X-Men, το χρώμα, το μέγεθος και το animation των χαρακτήρων του MSH είναι σαφώς καλύτερα.

ΤΗΣ ΚΑΚΟΜΟΙΡΑΣ!

Οι γνωστοί και μη εξαιρετέοι Hulk, Spiderman, Captain America, Wolverine, Ironman, καθώς και πολλοί άλλοι αποτελούν τους πρωταγωνιστές του παιχνιδιού. Καθένας από αυτούς έχει τις δικές του κινήσεις και πίστες, οι οποίες πλαισιώνονται από ένα τέλειο animation. Σημειωτέον: Μη σας τρομάξει η επιβράδυνση του παιχνιδιού, όταν εκτοξεύετε μαγικά - το ίδιο συνέβη και σε μας. Σημαντική προσθήκη στο παιχνίδι αποτελούν τα infinity gems, τα οποία υπάρχουν σε διάφορα χρώματα και δίνουν στους μαχητές επιπλέον δυνάμεις και κινήσεις. Ετσι, σε κάθε μάχη προστίθεται το στοιχείο της στρατηγικής. Τα infinity gems προσδίδουν προσωρινά μεγάλες δυνάμεις σε όποιον τα έχει. Προσέξτε όμως, γιατί, αν ο αντίπαλός σας σας αρχίσει στις γρήγορες, να είστε σίγουροι πως θα χάσετε το infinity gem που τυχόν έχετε, με κίνδυνο να το πάρει αυτός - και τότε να δείτε τι δύσκολη που είναι η ζωή! Συνολικά, υπάρχουν έξι gems: Power, Mind, Soul, Time, Space και Reality, ενισχύοντας



PIXEL Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Capcom

Single Player
Multiplayer
Memory Card


Ο Juggernaut "περιποιείται" τον Captain America.



Ο Spiderman αποτελειώνει τον Hulk με ένα τσίμπημα αράχνης. Ποιος θα το φανταζόταν...



Ο Hulk φαίνεται θυμωμένος, καθώς πετά τον Shuma Garoth έξω από το ρινγκ.

NFINITY

Το infinity combo είναι η ισχυρότερη κίνηση που ορεί να εκτελεστεί, όταν ιλάχιστον ένα τμήμα του finity bar είναι γεμάτο. Οταν τελείται το infinity combo, η όνη σκοτεινιάζει για λίγο, θώς ο μαχητής συγκεντρώνει ν ενέργειά του.



ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



IRON MAN ή αλλιώς "Σιδερώστρας".

Πρόκειται για τον εκατομμυριούχο εφευρέτη Anthony Stark και τη θαυματουργή πανοπλία του. Ειδικές κινήσεις: Unibeam, Air Unibeam, Repulsor Blast, Smart Bomb, Smart Bomb Drop, Flight Knee Dive, Air Palm Beam, Rocker Corner Slam, Repulsor Slam, Air Repulsor Slam.
Καλύτερο gem: Soul



WOLVERINE:

Ενας μεταλλαγμένος με άτρωτο σκελετό, φτιαγμένος από αδαμάντιο. Φημίζεται για τις ενσωματωμένες στα χέρια του λεπίδες.
Ειδικές κινήσεις: Berseker Barrage, Tornado Claw, Drill Claw, Double Knee Kick, Claw Slide, Dive Kick, Shoulder Mount Adamantium Hell, Ground Mount Adamantium Hell, Air Mount Adamantium Hell.
Καλύτερο gem: POWER



PSYLOSKE:

Χρησιμοποιεί τις τηλεπαθητικές δυνάμεις της, για να στέλνει εκρήξεις ψυχικής ενέργειας. Εξίσου γνωστή για τους καλλίγραμμους γοφούς της.
Ειδικές κινήσεις: Psiflash, Psiblade, Nintjitsu, Psidrill, Forward Flip Kick, Forward Slide Kick, Back Roll Kick, Double Jump, Vertical Launch, Rolling Slam, Roll Drop.
Καλύτερο Gem: Power



SPIDER MAN:

Ο φοιτητής Χημείας Peter Parker που απέκτησε τεράστια δύναμη και ταχύτητα, καθώς και την "αραχνοαίσθηση", χάρη στο δάγκωμα μιας τεράστιας αράχνης. Ειδικές κινήσεις: Web Ball, Spider Sting, Web Swing, Web Throw, Triangle Jump, Double Rolling Slam, Shoulder Toss, Air Double Rolling Slam.
Καλύτερο gem: Power



CAPTAIN AMERICA:

Ο παντοδύναμος Steve Rogers, πασίγνωστος για την αδαμάντινη ασπίδα του και έναν μάτσο χαζές σειρές στην τηλεόραση.
Ειδικές κινήσεις: Shield Slash, Air Shield, Stars'n'strips, Cartwheel, Charging Star, Double Jump, One Hand Slam, Ground Launch, One Hand Drop.
Καλύτερο gem: Power



MAGNETO:

Πρόκειται για τον Eric Magnys Leusherr, ο οποίος δάμασε το μαγνητισμό, και αυτό τον έκανε τον πιο επικίνδυνο ζωντανό μεταλλαγμένο.
Ειδικές κινήσεις: EM Disruptor, Magnetic Wave, Hyper- Grav, Gravitation, Scrap Hold.
GEM: Space.



SHUMA GAROTH:

Το... καλαμαροχτάποδο θαύμα! Προέρχεται από την ίδια διάσταση με αυτή του Dr Strange. Οι κινήσεις του είναι το κάτι άλλο, αλλά καλύτερο δεν είναι ψητό;
Ειδικές κινήσεις: Mystic Start, Mystic Smash, Devitilization, Bite'n'throw, Energy Drain, Blob Drop, Stone Drop.
Καλύτερο gem: Time



JUGGERNAUT:

Πραγματικό όνομα, Cain Marko. Είναι το κρεάτινο βουνό, με τεράστια δύναμη και... λεκανοειδές κεφάλι.
Ειδικές κινήσεις: Juggernaut Punch, Earthquake, Juggernaut Splash, Cytorrack Power Up, Double Fist Thrust, Headbutts'n'upeercut, Air Drop.
Καλύτερο gem: Power



BLACKHEART:

Είναι ο αφέντης του σκότους, η πιο σατανική φυσιογνωμία σε ολόκληρο το σύμπαν. Ναι, κυρίες και κύριοι: Είναι ο αρχισυντάκτης μας!
Ειδικές κινήσεις: Dark Thunder, Lighting Inferno, Ice Inferno, Are Inferno, Soul Absore, Energy Surge, Air Energy Surge.
Καλύτερο gem: Reality

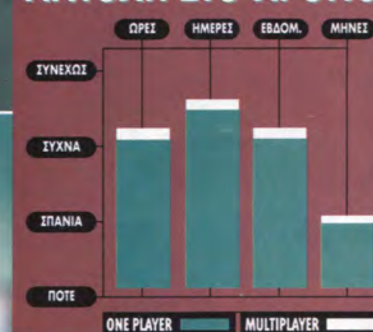
όποιον τα έχει με δύναμη, ταχύτητα και άλλες ικανότητες.
Με τη βοήθεια των προαναφερθέντων μπορείτε να εκτελέσετε τα infinity combos όπως καταστροφικές κινήσεις που μπορούν να συντρίψουν τον αντίπαλό σας, αν έχετε το infinity bar γεμάτο. Οι επιθέσεις σας αυτές μπορεί να εξουδετερωθούν με τη βοήθεια των infinity counters, τα οποία σίγουρα θα θυμίσουν σε πολλούς τα alpha counters από το SF Alpha 2. Οι συγκεκριμένες κινήσεις είναι αντεπιθέσεις που στρέφουν το infinity combo ενάντια σε όποιον το εκτελεί, όμως για να γίνουν χρειάζονται πολλή επιδεξιότητα.

Κατι μου θυμιζει

Οι κινήσεις εκτελούνται με παρόμοιο τρόπο όπως στο Street Fighter, δηλαδή συνδυάζοντας τις light, medium και heavy επιθέσεις με ημικυκλικές κινήσεις, το D-Pad. Τις περισσότερες φορές, όπως θα διαπιστώσετε, αυτό προκαλεί θεαματικά combos και μαγικές κινήσεις. Τα πελώρια άλματα, οι λαβές και τα μπλοκαρίσματα δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν.
Η επιβράδυνση του παιχνιδιού, την οποία ίσως συναντήσετε σε μερικούς από τους μεγαλόσωμους χαρακτήρες (π.χ. Hulk και Jugger Noud) ή όταν υπάρχουν διάφορα animations στα backgrounds, μπορεί να αντιμετωπιστεί ρυθμίζοντας το παιχνίδι στο Turbo. Αυτό θα φτιάξει λίγο τα πράγματα.

Γενικά, θα βρείτε το Marvel Super Heroes ένα πολύ διασκεδαστικό fighting game, αν δεν ανήκετε και εσείς στη μειοψηφία των "κολλημένων" με τα τρισδιάστατα παιχνίδια. Η πρόκληση του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλη, ειδικά αν έχετε κανένα κολλητό για αντίπαλο. Ακόμα και στο One Player mode, θα σας πάρει καιρό μέχρι να αντιμετωπίσετε τα δύο μεγάλα αφεντικά, τους Dr Doom και Thamos.
Μην το χάσετε!!!

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 87%

Πολύ καλό "ξύλο"!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Street Fighter EX Plus
Dark Stalkers



Εδώ ο Spiderman την έχει δει Tarzan, αλλά ο Magneto δεν "μασάει".

CHAMELEON

Ο ΕΞΥΠΝΟΣ ΧΑΜΑΙΛΕΩΝ ΑΠΟ ΤΟ... ΚΕΦΑΛΙ ΠΙΑΝΕΤΑΙ.

Τι γλώσσα είναι αυτή!

Το Chameleon Twist έρχεται από την Ιαπωνία και, δυστυχώς για το ίδιο το παιχνίδι, δεν καταφέρνει να κρύψει την προέλευσή του. Προσωπικά, ποτέ δεν αγάπησα τις προερχόμενες από αυτή τη μακρινή χώρα δημιουργίες. Μπορεί τα hardware προϊόντα τους να είναι καλά, διότι ο χρήστης δεν έρχεται σε άμεση επαφή μαζί τους, ωστόσο τα αντίστοιχα του software πρέπει να

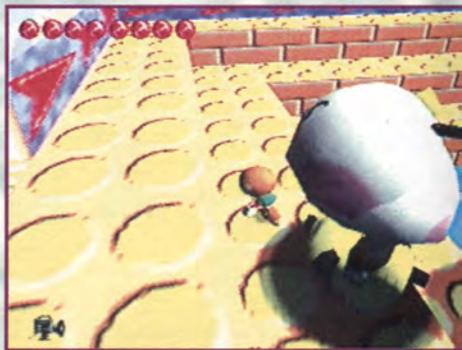

Κάπως έτσι φαινόταν ο χαμαιλέοντας προτού ακολουθήσει το λαγό στην τρύπα του.

αφήνονται στους άλλους λαούς. Οχι δεν είμαι ρατσιστής, απλώς οι άνθρωποι είναι πολύ... κακόγουστοι. Δεν ξέρω αν θυμάστε τη φασαρία που προκλήθηκε πρόσφατα αναφορικά με τα Γιαπωνεζάκια που εκδήλωσαν κρίσεις επιληψίας παρακολουθώντας κινούμενα σχέδια - μάλιστα, τα κανάλια είχαν προβάλει αποσπάσματα. Οσοι από εσάς τα είχατε δει, θα έχετε καταλάβει τι θέλω να πω... Ενα ανόητο κίτρινο αρκουδάκι χοροπηδούσε πέρα-δώθε, με ένα σπαστικό ατάραχο χαμόγελο! Αυτό που θα έπρεπε να απασχολεί τους κατασκευαστές είναι το γιατί τα παιδιά τους βλέπουν τέτοιες αηδίες και όχι το γιατί παθαίνουν κρίσεις επιληψίας. Θα μου πείτε τώρα, τι σχέση έχει αυτό με το παιχνίδι. Αμεση σας πληροφορώ, διότι ο χαρακτήρας τον οποίο χειρίζεστε είναι το ίδιο πολυγωνικά... χαζοχαρούμενος με το προαναφερθέν αρκουδάκι.

Ας προχωρήσουμε, όμως, στην παρουσίαση.

Ως γνήσιος χαμαιλέων την έχετε αράξει πάνω σε έναν βράχο και απολαμβάνετε τη θέρμη του ζωοδότη ήλιου. Μολονότι ήσαστε πλήρως χαλαρωμένοι, αντιλαμβάνεστε έναν άσπρο λαγό που πλησιάζοντας προς το μέρος σας χώνεται σε μια τρύπα. Αποφασίζετε να τον ακολουθήσετε και χώνεστε και εσείς στην τρύπα, η οποία όμως δεν είναι μια απλή τρύπα, καθώς σας μεταφέρει σε έναν άλλο κόσμο. Η μεταφορά σας εκεί έχει ως αποτέλεσμα να μεταμορφωθείτε σε έναν εξωγήινο με μεγάλο κεφάλι διατηρώντας, όμως, τη μακριά γλώσσα


Χρησιμοποιώντας τη γλώσσα σας(!) για να καθυστερήσετε κάπως τα εμπόδια που πλησιάζουν.


Θα προτιμούσα μία πίτσα με μανιτάρια και όχι τα μανιτάρια ως εχθρούς στο Chameleon Twist.


Σε αυτό το επίπεδο οι διάφορες πλατφόρμες κινούνται με συγκεκριμένο ρυθμό. Για να περάσετε αυτό το επίπεδο πρέπει απλώς να συγχρονιστείτε με την κίνηση κάθε πλατφόρμας.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: OCEAN/JSS
Διάθεση: NORTEC
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 4

Single Player · 4 παίκτες · Cartridge · Controller Pack

Πρωταγωνιστούν...

ΕΧΕΤΕ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΧΑΜΑΙΛΕΟΝΤΕΣ, ΟΙ ΟΠΟΙΟΙ ΟΜΩΣ ΚΑΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΑ ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ. ΑΝ, ΤΩΡΑ, ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ, ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΤΙΣ ΟΠΤΙΚΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΤΟΥΣ. ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ ΠΟΙΟΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΜΕ ΤΟ ΣΑΛΟΝΙ ΣΑΣ.


DAVY
ΕΙΝΑΙ ΜΠΛΕ ΚΑΙ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΑΝ ΝΑ ΕΧΕΙ ΜΟΝΙΜΑ ΚΑΠΟΙΑ ΑΠΟΡΙΑ. ΚΑΠΟΤΕ ΤΡΑΓΟΥΔΟΥΣΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΟΠ ΜΠΑΝΤΑ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ ΤΟΥ '60.


FRED
ΕΙΝΑΙ ΚΙΤΡΙΝΟΣ (ΜΗ ΧΑΙΡΕΣΑΙ, ΓΙΩΡΓΟ, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΕΚΤΖΗΣ) ΚΑΙ ΜΟΝΙΜΑ ΚΟΙΜΙΣΜΕΝΟΣ. ΧΡΡΡ...


JACK
ΜΟΛΟΝΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΣΙΝΟΣ, ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΑΝ ΔΙΕΠΕΤΑΙ ΑΠΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΗ ΑΓΑΠΗ ΓΙΑ ΤΗ ΦΥΣΗ.


LINDA
ΡΟΖ ΚΑΙ ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΘΗΛΥΚΟ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΗΡΩΕΣ. ΩΣ ΕΚ ΤΟΥΤΟΥ Η ΠΙΟ ΔΗΜΟΦΙΛΗΣ, ΕΙΔΙΚΑ ΣΤΟΝ ΑΡΣΕΝΙΚΟ ΠΛΗΘΥΣΜΟ ΤΩΝ ΧΑΜΑΙΛΕΟΝΤΩΝ.

TWIST



"Δεν χρειάζεται να τελειώσετε όλες τις πίστες για να τερματίσετε."


Τεντώνει, τεντώνει μέχρι που, στο τέλος, κολλά στον απέναντι τοίχο.


Δεν βοηθάνε και πολύ οι κάμερες στο δύσκολο αυτό σημείο.



σας. Οπως καταλάβατε, έχουμε να κάνουμε με ένα καταπληκτικό -από κάθε άποψη- σενάριο(!) που θεωρείται ως ένα από τα φαβορί για τα φετινά όσκαρ. Εμείς δεν έχουμε παρά να του ευχηθούμε πολύ τύχη... (θα τη χρειαστεί!).

Ξεκινάτε το παιχνίδι οπλισμένοι με τη... γλωσσίτσα σας και προσπαθείτε να περάσετε μέσα από έξι διαφορετικούς κόσμους, με τελικό σκοπό να ξαναγίνεται ο παλιός, γλοιώδης χαμαιλέων που ήσαστε τόσα χρόνια. Για το λόγο αυτόν, μαζεύεται στέμματα και καρότα (...μη ρωτάτε εμένα). Οι κόσμοι διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους, τα δε ονόματά τους περιγράφουν με σαφήνεια το τι πρόκειται να συναντήσετε. Η γλώσσα θα σας χρησιμεύσει, μεταξύ άλλων, για να πιάνεστε και να κρέμεστε από διάφορα σημεία, ώστε να περνάτε τα ποικίλα εμπόδια. Εάν δεν είστε πολύ καλός στη χρήση της, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε, διότι στο Chameleon Twist η αξιοποίησή της είναι εξαιρετικά εύκολη.

Cameraman...

Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι δεν παρουσιάζει ιδιαίτερες δυσκολίες, εκτός από την όψη που διαλέγει κάθε φορά η κάμερα. Και οι δύο διαθέσιμες είναι για πέταμα, διότι δυσχεραίνουν φοβερά το παιχνίδι και επιπλέον σπάνε τα νεύρα του παίκτη. Η πρώτη κεντράρει στο χαρακτήρα σας και σας ακολουθεί παντού, αλλάζοντας γωνία ανάλογα με την κατεύθυνση προς την οποία κινείστε. Ολα καλά, λοιπόν, σωστά; Λάθος, γιατί εκεί που τρέχετε κινούμενοι ευθεία, η κάμερα αλλάζει ξαφνικά γωνία και μαζί της και η κατεύθυνσή σας. Ετσι, αντί να τρέχετε ίσια, πάτε δεξιά και... χάνεστε στο άδυτα του διαστήματος. Οσον αφορά στη δεύτερη κάμερα, είναι σταθερή, αλλά καθώς απομακρύνεστε από αυτή, ο χαρακτήρας σας σταδιακά μικραίνει, με αποτέλεσμα να μη βλέπετε πού πάτε.

Το πρωτότυπο, πάντως, στο όλο παιχνίδι είναι το ότι δεν χρειάζεται να τελειώσετε όλες τις πίστες για να τερματίσετε. Αρκεί να ολοκληρώσετε τη δεύτερη ή την τρίτη για να προχωρήσετε στην τέταρτη και την πέμπτη, αντίστοιχα. Τερματίζοντας δε και αυτές, προωθείστε στην τελική. Σημειωτέον, υπάρχει και multiplayer δυνατότητα, στο πλαίσιο της οποίας κυνηγάτε παρόμοια με εσάς πλάσματα που είχαν την ίδια τύχη και προσπαθείτε να τα ρίξετε στο κενό.

Κόλπα με τη γλώσσα...



ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΙ ΠΙΟ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΗΡΩΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ. ΕΤΣΙ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΘΕΙΤΕ ΚΑΛΑ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ. ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΟΥ ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΜΕ ΑΥΤΗΝ, ΟΠΩΣ ΤΟ ΝΑ ΕΠΙΤΙΘΕΣΤΕ ΣΤΟΥΣ ΕΧΘΡΟΥΣ, ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΝΕΤΕ ΝΑ ΥΠΕΡΠΗΔΑΤΕ ΠΑΝΕΥΚΟΛΑ ΚΑΠΟΙΑ ΕΜΠΟΔΙΑ.







PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **72%**

Ενα πρωτότυπο παιχνίδι

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Bomberman 64

COURIER CRISIS

ΥΠΟΔΥΘΕΙΤΕ ΤΟ ΜΕΤΑΦΟΡΕΑ ΣΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΞΟΜΟΙΩΣΗΣ COURIER ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ!

Του Μένη Μαλαξιανάκη

Courier Business!



Την πρώτη φορά που άκουσα για το παιχνίδι αυτό, προσπάθησα να φανταστώ τι ακριβώς θα έχουν κάνει οι δημιουργοί του, ώστε να το καταστήσουν όσο το δυνατόν πιο αστείο. Καταρχήν, πρέπει να σας αναφέρω ότι παίζετε το ρόλο του παιδιού που εκτελεί παραδόσεις πακέτων. Δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν είστε ο τύπος του delivery boy, το οποίο περνά μεσημεριάτικα από τα σπίτια των φιλήσυχων κατοίκων με την υπερσύγχρονη μηχανή του, αλλά ούτε και αυτός του μηχανόβιου με την chopper μηχανή, τα μακριά μαλλιά και την άγρια εμφάνιση. Το όχημά σας είναι ένα απλό ποδηλατάκι. Κάνοντας πεντάλ στους δρόμους του Courier Crisis, προχωρείτε με σχετικά μικρή ταχύτητα, προσπαθώντας να κάνετε όσο το δυνατόν καλύτερα τη δουλειά σας. Πρακτικά, τώρα, αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να ακολουθείτε συνεχώς ένα βέλος, το οποίο εμφανίζεται μπροστά σας και σας οδηγεί στον επόμενο πελάτη, ο οποίος θέλει να σας δώσει κάτι να το παραδώσετε. Πλησιάζετε, λοιπόν, τον άνθρωπο, ο οποίος έχει ένα κίτρινο βέλος ακριβώς πάνω από το κεφάλι του- και παίρνετε το πακέτο. Αυτό που πρέπει να κάνετε κατόπιν είναι να συνεχίσετε να ακολουθείτε το βέλος που τώρα σας οδηγεί στον παραλήπτη του πακέτου το οποίο μόλις πήρατε. Τον προορισμό σας θα αναγνωρίσετε στο πρόσωπο ενός κυρίου, ο οποίος έχει ένα μεγάλο σήμα του δολαρίου πάνω από το κεφάλι και συνεχώς φωνάζει εκνευριστικά "Over here, over here!".

> "Οι τρομερές τεχνικές ατέλειες του τίτλου θα σας απογοητεύσουν."





Για να κάνουν τη ζωή σας ακόμα δυσκολότερη, οι πελάτες σας κάθονται πίσω από ατέλειωτες λακκούβες. Χρησιμοποιήστε τη ράμπα για να τους φθάσετε!

Game Crisis

Καθώς προχωρείτε στο παιχνίδι και ενώ οι δρόμοι γίνονται ολοένα πιο συνωστισμένοι, θα βρεθείτε να τρέχετε και να μη φθάνετε, προκειμένου να παραδώσετε το πακέτο στην ώρα του. Αν φθάσετε αργά, θα πληρωθείτε λιγότερο, ενώ, αν η αντίστροφη μέτρηση φθάσει στο μηδέν, θα απολυθείτε. Υπάρχουν και πολλοί άλλοι κίνδυνοι, τους οποίους καλείστε να αντιμετωπίσετε. Ατέλειωτες αγέλες σκύλων θα βρεθούν στο δρόμο σας, τα μέλη των οποίων αρέσκονται ιδιαίτερα στο δάγκωμα ποδιών. Εξαγριωμένοι πολίτες από τις φτωχότερες συνοικίες της πόλης θα σας πλακώνουν συνεχώς στο ξύλο, ενώ πολλές φορές θα αναγκαστείτε να περάσετε από τέτοιες συνοικίες, καθώς θα σας πυροβολούν. Ευτυχώς για εσάς, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μπουνιές και κλωτσιές για να αμυνθείτε και να επιτεθείτε στο στιλ του "Road Rash". Εάν, βεβαίως, το παρακάνετε βγάζοντας τα απωθημένα σας σε αθώους πολίτες, τότε πολύ σύντομα θα τρέχετε να ξεφύγετε από την αστυνομία. Ακόμα και αν τα προαναφερθέντα σας φάνηκαν πολύ ωραία και ανυπομονείτε να παίξετε το παιχνίδι, οι τρομερές τεχνικές ατέλειες του τίτλου θα σας απογοητεύσουν. Οι φοβερά απότομες σκηνές πόλης και το τρομερά χαμηλό frame rate, με ένα σωρό textures να λείπουν, καθώς και η αδιαφορία στη λεπτομέρεια -όπως όταν βλέπετε πολίτες να περνούν μέσα από τους τοίχους των κτιρίων σαν φαντάσματα- είναι μόνο μερικά από τα μελανά σημεία του παιχνιδιού. Ακόμα και ο βασικός χαρακτήρας είναι σχεδιασμένος πολύ φτωχά και με άσχημη κίνηση, ενώ θυμίζει πολύ τα bike levels του 2Xtreme. Το μεθοδικό gameplay ίσως σας ικανοποιήσει κάπως. Το Courier Crisis θα πρέπει να διατεθεί σε πολύ χαμηλή τιμή, ώστε να αξίζει η αγορά του.



Η κίνηση μέσα στην πόλη ακολουθεί όλες τις πιθανές κατευθύνσεις, καθιστώντας πολύ δύσκολο το ενδεχόμενο να μην μπλεχτείτε και εσείς σε αυτή.

SHOPPING

Η BMG υποστηρίζει ότι κάθε ποδήλατο, το οποίο καλείστε να χρησιμοποιήσετε ή να αγοράσετε στο παιχνίδι, είναι ένα πραγματικό μοντέλο ποδηλάτου της GT. Μάλλον εννοούν όλα τα ποδήλατα εκτός από το Rocketbike, το οποίο έχει επάνω του τρεις βενζινοκινητήρες και κοστίζει δώδεκα χιλιάδες δολάρια!

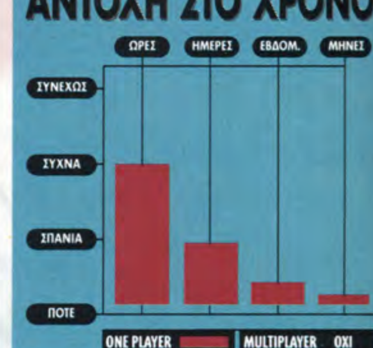


PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: BMG
Διάθεση: Sony Hellas
Ημερομηνία κυκλοφορίας: -



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●○○○○○
ΗΧΟΣ ●●●○○○○○○○
GAMEPLAY ●●●●●○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 54%

Το κλείσαμε το μαγαζί...

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
2Xtreme
Road Rash

CROC



ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΠΑΣΙΓΝΩΣΤΟ ΣΚΑΝΤΖΟΧΟΙΡΟ, ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΠΑΡΕΞΗΓΗΜΕΝΟ ΖΩΟ (Ή ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΡΠΕΤΟ) ΘΑ ΜΑΣ ΚΑΝΕΙ ΠΑΡΕΑ ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΗΓΗΣΕΙΣ ΜΑΣ ΣΕ ΚΟΣΜΟΥΣ ΜΑΓΙΚΟΥΣ.





Legent of Gobbos

Η φράση συμπληρώνει τον τίτλο του πολύ καλού 3D platform game της Argonaut Software. Το σενάριο γνωστό: Ο Croc, ο κροκόδειλος, θα πρέπει να περιπλανηθεί σε πέντε τρισδιάστατους κόσμους και σαράντα επίπεδα για να μαζέψει τα πολύχρωμα πετράδια αλλά και τα κλειδιά που θα τον βοηθήσουν να σώσει τους φίλους του τα Gobbos. Κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού, η πρώτη εντύπωση από τον τρισδιάστατο rendered κόσμο του Croc είναι θετική. Textures υψηλής ανάλυσης με σωστά και έντονα χρώματα παραπέμπουν στο Mario 64. Η πολύ καλή αρχική εικόνα του παιχνιδιού χαλάει λίγο όταν προσπαθήσετε να μετακινήσετε τον Croc. Ο χειρισμός του μοιάζει με αυτόν του Resident Evil. Με τις κινήσεις αριστερά-δεξιά περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό του και με τις μπροστά-πίσω κατευθύνεται ανάλογα. Σε αυτόν τον κάπως δύσκολο χειρισμό δεν βοηθά και η περιστρεφόμενη γωνία παρακολούθησης της δράσης. Μερικές φορές η οθόνη δεν ευθυγραμμίζεται με τον Croc, κάτι που σημαίνει λανθασμένες κινήσεις που συνήθως καταλήγουν σε χάσιμο ζωών. Θα πρέπει να αφιερώσετε αρκετό χρόνο για να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του ήρωά μας, ωστόσο με τη χρήση του αναλογικού pad του Nights τα πάντα γίνονται πολύ απλά. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για το αναλογικό pad, οπότε θα σας πρότεινα να το αποκτήσετε (αν δεν το έχετε ήδη). Ο κροκόδειλός μας μπορεί να εκτελέσει αρκετές κινήσεις όπως, για παράδειγμα, να σκαρφαλώσει, να επιτεθεί με την ουρά του, να πηδήξει αλλά και να εκτελέσει το δυνατό ατού του: την κίνηση πτώσης με τον... πισινό του, την οποία θα χρησιμοποιήσετε κατά κόρον για να σπάσετε τα δεκάδες κιβώτια με τα bonus αλλά και τα Gobbos. Ολα τα "καλούδια" είναι διασπαρμένα με τέτοιον τρόπο στους 3D κόσμους, ώστε θα σας προκαλέσουν να τους εξερευνήσετε μέχρι και την τελευταία σπιθαμή. Τέλος, αξίζουν αναφοράς τα καταπληκτικά ηχητικά εφέ του παιχνιδιού. Η κάπως παιδική μουσική, αλλά και οι φωνούλες των Gobbos που καλούν τον Croc να τους σώσει, σε συνδυασμό με τους ρεαλιστικούς ήχους των βημάτων του, συνεισφέρουν πολύ στο gameplay. Πράγματι ο ήχος αποτελεί παράδειγμα προς μίμηση. Ενα 3D platform που δεν θα πρέπει να λείπει με τίποτα από τη συλλογή σας.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Τύπος: 3D Platformer
Κατασκευαστής: Argonaut/Fox Interactive
Διάθεση: Zegetron
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player



PIXEL Next Generation

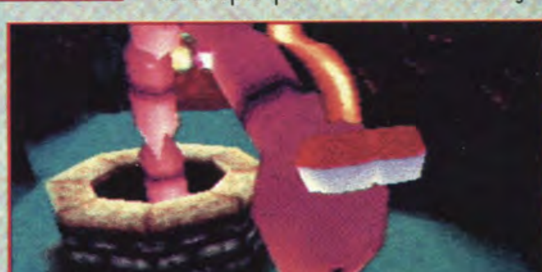
ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **86%**

Δεν παίρνει 90% εξαιτίας της περιστρεφόμενης γωνίας παρακολούθησης της δράσης.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Pandemonium, Sonic Jam





Του Γιώργου Κουρκουτά

STEEL REIGN

ΑΝ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΑΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΟΥ ΚΟΛΠΟΥ ΚΑΙ ΤΟΝ ΒΡΗΚΑΤΕ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ, ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΝΑ ΖΗΣΕΤΕ ΠΑΡΟΜΟΙΕΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ SONY.

Του Σπύρου Παράσχη

Αχός βαρύς ακούστηκε...

Οι Ηνωμένες Πολιτείες είναι μια αχανής χώρα, όπου έχει μαζευτεί κάθε καρυδιάς καρύδι. Οι οικονομικές αντιθέσεις, οι ιδεολογίες και τα συμφέροντα (μαζί με το μουρντάρη πλανητάρχη) έχουν φέρει τη χώρα στα πρόθυρα μεγάλων κοινωνικών αναταραχών. Σύμφωνα με τη Sony, διάφορες ομάδες εξοπλίζονται πυρετωδώς και προετοιμάζονται για τη μεγάλη μάχη, η οποία θα ανατρέψει την κυβέρνηση. Αν σε αυτή την υπόθεση προσθέσετε έναν παρανοϊκό δικτατορίσκο, ο οποίος καταφέρνει να ενώσει και να οργανώσει όλες αυτές τις ομάδες κάτω από τις εντολές του, τότε έχετε συνδέσει μια πολύ επικίνδυνη κατάσταση. Και, βέβαια, έχετε μπροστά σας και το Steel Reign...

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Sony
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player | Multiplayer | Split Screen | Memory Card | Dual Analogue



Ευτυχώς, τέτοια πράγματα συμβαίνουν μόνο στα παιχνίδια. Πώς στο καλό βρήκαν αυτοί οι παρανοϊκοί όλον αυτό τον εξοπλισμό; Και ποιος θα πρέπει να τους εξουδετερώσει;



Μάθετε να χρησιμοποιείτε τα πλάγια κανόνια του τανκ. Είναι μια χρήσιμη τεχνική για να μπερδεύετε τους αντιπάλους σας.



Ο απλός και ταπεινός εκτοξευτήρας οβίδων είναι ένα εξαιρετικό όπλο που εξολοθρεύει πολλούς εχθρούς με μία βολή. Όμως, οι οβίδες σπανίζουν.

Τα τανκς ξαναρχονται

Στο παιχνίδι παίρνετε το μέρος του καλού (δηλαδή, της κυβέρνησης των Η.Π.Α., για όσους τυχόν απορήσουν...). Είστε ένας έμπειρος στρατιωτικός, που έχει αναλάβει να βοηθήσει στον έλεγχο μια νέας γενιάς αρμάτων μάχης, τα οποία είναι ικανά να επιβάλουν την τάξη, εξουδετερώνοντας τις ομάδες των ταραξιών. Αρχίζοντας την προσπάθεια έχετε στη διάθεσή σας μόνο τρία μοντέλα τανκς, τα οποία διαφέρουν μεταξύ τους στην ταχύτητα και την ευελιξία. Μπαίνοντας σε ένα από αυτά θα πρέπει να διασχίσετε μια μεγάλη διαδρομή στο πεδίο της μάχης, με μόνο βοηθό το βολικό ραντάρ του οχήματος. Η διαδρομή όμως δεν είναι διόλου βολική, αντίθετα είναι σπαρμένη με δεκάδες κινδύνους. Δεν θα αργήσετε και πολύ να το καταλάβετε από το πρώτο κιόλας παιχνίδι σας, όταν θα δείτε το τανκ σας να γίνεται στόχος ελικοπτέρων, αρμάτων μάχης, πολυβόλων και πυραύλων, τα οποία έρχονται από όλες τις κατευθύνσεις.
Ευτυχώς, και εσείς δεν είστε ακριβώς άοπλοι. Απεναντίας, έχετε στη διάθεσή σας διάφορα και πολύ επικίνδυνα οπλικά συστήματα. Μέσα στο τανκ υπάρχουν άφθονες σφαίρες, πύραυλοι και laser όπλα για κάθε γούστο. Επιπλέον, ο αναπτυγμένος τρόπος ελέγχου, που επιτρέπει τον ανεξάρτητο χειρισμό των διάφορων συστημάτων, σας δίνει τη δυνατότητα να νιώσετε πραγματικά σαν τον Rambo, όταν θα εκτοξεύετε έναν πύραυλο Phoenix προς τα δεξιά, ενώ το Plasma cannon από την αριστερή πλευρά θα καταστρέφει όσα δύστυχα σπίτια είχαν την κακή τύχη να βρεθούν μπροστά σας.

Τα φαινομενα απατουν

Σας φαίνονται ενδιαφέροντα όλα αυτά; Η ιδέα της ασταμάτητης δράσης, των πυροβολισμών και των εκρήξεων μοιάζει για σας διασκεδαστική; Αν ναι, κρατήστε την όρεξή σας για κάποιο άλλο παιχνίδι, γιατί το Steel Reign δεν τα καταφέρνει πολύ καλά. Ο βασικότερος λόγος είναι η απαράδεκτη 3D engine, που δεν αποδίδει σε καμία περίπτωση την πραγματικότητα. Για παράδειγμα, όταν πυροβολείτε ένα κτίριο, αυτό δεν φαίνεται να παθαίνει ούτε γρατσουνιά μέχρι τις πρώτες δέκα βολές, αλλά στην εντέκατη καταστρέφεται ολόκληρο!



Χμμ... Να και ένα μαγικό: Το τανκ περνά μέσα από ένα σπίτι. Μπράβο στο collision detection!

CARMAGEDDON?

Όταν έχετε στη διάθεσή σας ένα όχημα που ζυγίζει οκτώ τόνους, τα πολυβόλα και οι εκρήξεις δεν είναι ο μοναδικός τρόπος να σκοτώσετε κάποιον αντίπαλο, ο οποίος βρέθηκε στο δρόμο σας. Απλώς, πατάτε γκάζι και...











Οι επαναστάτες είναι ταμπουρωμένοι στις "τρύπες" τους..







Στη διάρκεια των αποστολών το τανκ σας θα υποφέρει πολύ, γι' αυτό μην παραλείπετε να παίρνετε τα διάφορα power-up που βρίσκονται στο δρόμο.

STEEL REIGN

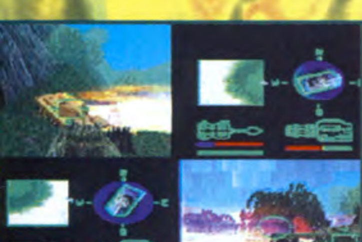




"Αστοχος έλεγχος συγκρούσεων."

Προφανώς, οι προγραμματιστές της Sony δεν μπήκαν στον κόπο να σχεδιάσουν περισσότερες από δύο εικόνες για το κτίριο (μια φορά ολόκληρο και μια κατεστραμμένο) αλλά και για κάθε αντικείμενο που μπορεί να καταστρέψει ο παίκτης. Ξέρουμε βέβαια ότι το Playstation δεν διαθέτει πολλή μνήμη, αλλά αυτοί το παράκαναν!
Μη βιαστείτε να θεωρήσετε ότι αυτό είναι το μόνο ελάττωμα του παιχνιδιού. Υπάρχουν κι άλλα! Η συμπεριφορά του τανκ δεν είναι διόλου ρεαλιστική. Σε μερικά στενά περάσματα, για παράδειγμα, το άρμα μάχης μπορεί να αρχίσει να τρακάρει στα εμπόδια που βρίσκει και να χοροπηδά πέρα-δώθε, σαν να είναι κανένα Autobianchi! Και εμείς που νομίζαμε ότι πρόκειται για ένα όχημα που ζυγίζει τόνους ολόκληρους... Σαν να μην έφθανε αυτό, ο έλεγχος των συγκρούσεων είναι άστοχος, και πολλές φορές θα δείτε με έκπληξη να περνάτε μέσα από διάφορα -συμπαγή, υποτίθεται- αντικείμενα.

Υπάρχει και συνέχεια. Ενώ στη θεωρία το Steel Reign υποστηρίζει παιχνίδι δύο παικτών με την οθόνη χωρισμένη στη μέση, στη πράξη αυτό είναι μάλλον αδύνατον. Σχεδόν η μισή οθόνη καλύπτεται από ενημερωτικές πληροφορίες, με αποτέλεσμα το ορατό πλαίσιο των δύο παικτών να περιορίζεται σε ένα μικρό τετράγωνο, ίσο με το ένα τέταρτο της εικόνας. Ταυτόχρονα, η σχεδίαση των επιπέδων είναι εξαιρετικά απλοϊκή. Ετσι σύντομα θα καταλάβετε ότι δεν αξίζει να δώσετε μεγαλύτερη σημασία στο Steel Reign.
Είχαμε συνηθίσει σε ποιοτικές κυκλοφορίες από τη Sony αλλά, όπως αποδεικνύεται, ουδείς αναμάρτητος. Αλλωστε, έτσι θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και το παιχνίδι: ως ένα σοβαρό αμάρτημα της εταιρίας. Η φιλική συμβουλή μας είναι να αγοράσετε κάτι άλλο, το MDK για παράδειγμα, και να νοικιάσετε καμιά φορά το Steel Reign, έτσι, για να λέτε ότι το έχετε δει αυτό.



Αυτό είναι το περίφημο παιχνίδι δύο παικτών. Τα οπτικά πεδία τους είναι εξαιρετικά μικρά.



Α! Ωραίο κτίριο για κατεδάφιση.

ΜΝΗΜΕΣ

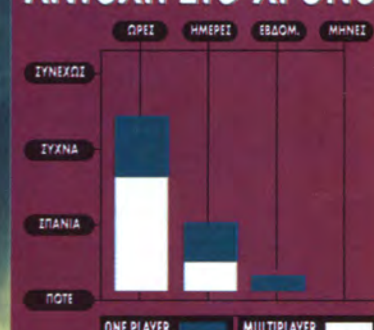
ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΣΤΟ ΑΡΜΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΤΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. Η ΣΚΗΝΗ ΜΕ ΤΟ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΠΟΥ ΚΑΤΑΔΙΩΚΕΙ ΤΟΝ ΟΠΛΙΣΜΕΝΟ ΛΗΣΤΗ ΠΟΥ ΤΡΕΧΕΙ ΜΕ 200 ΧΛΜ. ΣΤΗΝ ΕΘΝΙΚΗ ΟΔΟ ΘΑ ΣΑΣ ΘΥΜΗΣΕΙ Η ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΣΚΗΝΗ







ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●○○○○○○○
ΗΧΟΣ ●●●●○○○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●○○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●○○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **58%**

Στα όρια του απαράδεκτου.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
MDK
Warhawk

BEAST WARS TRANSFORMERS

Παει πολυς καιρος απο την τελευταια φορα που ακουσαμε για Transformers. Τωρα τα πασιγνωστα ρομποτ επιστρεφουν.

Του Νίκου Κοσμάτου

Autobots, μεταμορφωθείτε!

Τα παλιά ρομπότ μεταμφιεσμένα; Ναι, η Hasbro τα έβγαλε από το ντουλάπι, τους έκανε μια γερή επισκευή και τα ξαναέβαλε να τρώγονται μεταξύ τους. Αποτέλεσμα; Ο γνωστός χαμός στο ίσιωμα, ο οποίος παρουσιάζει αρκετό "ενδιαφέρον". Τα νέα Transformers έχουν επίσης νέα ονόματα. Παλιά, οι καλοί ήταν οι Autobots και οι κακοί οι Decepticons. Τώρα μετονομάστηκαν σε Maximals και Predacons (όχι Prezacons!) αντίστοιχα. Δεν γνωρίζουμε το λόγο στον οποίο οφείλεται η συγκεκριμένη αλλαγή. Οπως και να έχει, στο παιχνίδι οι Maximals είναι οι καλοί και οι Predacons οι κακοί. Στους καλούς έχουμε: τον αρχηγό Optimus Primal, ο οποίος μεταμορφώνεται σε πίθηκο (πράγματι πρωτότυπο, αλλά και τι ξεφτίλα για τους Maximals!), τον Cheetor, ο οποίος μεταμορφώνεται σε τσιτάχ (αυτός κάποιον μου θυμίζει), τον Dinobot (δεινόσαυρος) και τον Rhinox (ρινόκερος). Στην πλευρά των κακών είναι: ο Megatron (δεινόσαυρος), ο Scorpinok (σκορπιός), ο Inferno (ένα μυρμήγκι!) και ο Tarantulus (μεταμορφώνεται σε αράχνη).

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Hasbro Interactive
Διάθεση: Sony Hellas
Ημερομηνία κυκλοφορίας: -

Single Player — Memory Card



Ο Rinox μεταμορφώνεται σε ρινόκερο (σας λέει κάτι το όνομα;). Στη ζωώδη μορφή η επαναφόρτιση γίνεται κάπως ευκολότερα καλό, καθώς δεν μπορούν να πυροβολήσουν όσο είναι σε αυτή τη μορφή.

Αρχίζοντας το παιχνίδι θα πρέπει να διαλέξετε μια από τις δύο πλευρές, τους Maximals ή τους Predacons. Ετσι, καθορίζετε και τις αποστολές, οι οποίες θα επακολουθήσουν. Αρχικά, οι διαθέσιμες αποστολές είναι δύο, ενώ στην πορεία, και καθώς ολοκληρώνετε τις προηγούμενες, θα έχετε πρόσβαση και σε άλλες. Φυσικά, σε κάθε αποστολή μπορείτε να διαλέξετε όποιο ρομπότ θέλετε για να την ολοκληρώσετε.

Ικανοποιητικο Αλλα Οχι Αρκετο

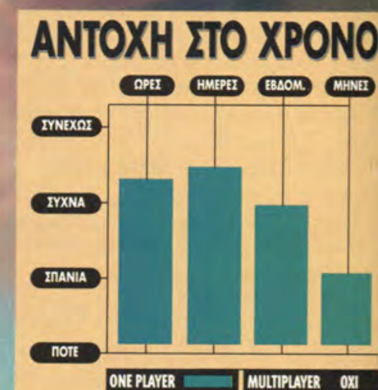
Αφού έχετε ελέγξει την ενέργεια και τα στατιστικά κάθε Transformer, διαλέγετε αυτό που σας ταιριάζει και αρχίζετε την αποστολή. Η προοπτική του παιχνιδιού είναι δεύτερου προσώπου - ακριβώς πίσω από το ρομπότ, σχεδόν όμοια με αυτή των MDK και Lone Soldier. Καθώς θα προχωράτε σε κάθε αποστολή, θα συναντήσετε διάφορα ιπτάμενα... εμ, πράγματα, πολλούς μικροεχθρούς, φυσικούς κινδύνους αλλά και εχθρικά Transformers. Το ρομπότ σας μπορεί να τρέξει, να πηδήσει, να πυροβολήσει και να "τρανσφορμάρεται" ανάλογα με την περίσταση. Για παράδειγμα, όταν είστε στο beast mode (δηλαδή, όταν είστε "ζώον"), δεν μπορείτε να πυροβολήσετε τίποτα, αλλά τρέχετε σαφώς ταχύτερα και η ενέργειά σας φορτίζεται γρηγορότερα. Διάφορες πόρτες και ενεργειακά πεδία που θα σας σταθούν εμπόδιο θα πρέπει προφανώς να απενεργοποιηθούν με τη χρήση μερικών όχι τόσο προφανών διακοπτών. Οι αποστολές μοιάζουν να έχουν τη λίγο-πολύ γνωστή πλοκή της τηλεοπτικής σειράς. Οι Maximals προσπαθούν να εμποδίσουν τους Predacons, οι οποίοι καταστρέφουν το περιβάλλον, προκειμένου να αποκτήσουν ενέργεια (λυσσάξανε πια με αυτή την ενέργεια!). Το βασικό ελάττωμα του Beast Wars έχει να κάνει με τη δυσκολία. Ακόμα και στο ευκολότερο επίπεδο θα δείτε το Transformer σας να γίνεται κομμάτια στα πρώτα τριάντα δευτερόλεπτα. Ωστόσο, όταν συνηθίσετε το χειρισμό και δεν χάνετε τόσο γρήγορα, σίγουρα θα σας φανεί διασκεδαστικό. Παρ' ότι το παιχνίδι δεν διαθέτει μεγάλη πρωτοτυπία, αξίζει να του ρίξετε μια ματιά, έστω και μακρινή!



Εδώ βλέπετε τις στατιστικές επιδόσεις και τις ικανότητες των Transformers και επιλέγετε ό,τι ταιριάζει περισσότερο στο χαρακτήρα σας (λέμε, τώρα...).



Ενεργειακά φράγματα εμφανίζονται σε διάφορα σημεία του επιπέδου. Συνήθως απενεργοποιούνται χτυπώντας κάποιο διακόπτη.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●○○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 65%

Παλούκι η μεταμόρφωση.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
MDK
Lone Soldier

NBA LIVE '98

ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΠΟΛΥΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ELECTRONIC ARTS. ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΚΙ ΑΥΤΟΣ ΤΗ ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΟΥ FIFA '98 Η ΟΧΙ;

Να ζεί κανείς ή να μη ζεί;





Στην ερώτηση του αρχισυντάκτη σχετικά με το πόσες σελίδες θα καταλάβει το review του NBA LIVE '98 (δύο; τέσσερις; έξι;) δεν απάντησα αμέσως. Μετά την πρώτη ώρα ενασχόλησης με το παιχνίδι, ο κύβος ερρίφθη... Μία σελίδα.

Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω την τακτική της Electronic Arts. Για την ακρίβεια, ενώ έχει ετοιμάσει δύο πολύ δυνατούς τίτλους ποδοσφαίρου και basket για Playstation και PCs, στο Saturn φαίνεται ότι κάτι δεν πάει καλά. Μολονότι είναι οι τελευταίοι τίτλοι τους οποίους θα εμφανίσει στο Saturn, δεν μπορώ να πω ότι έτυχαν της ιδιαίτερης προσοχής της. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι είναι γεμάτο δεκάδες επιλογές για ό,τι μπορείτε να φανταστείτε και να ζητήσετε από ένα παιχνίδι basket: άπειρες γωνίες παρακολούθησης, ειδικοί αγώνες τρίποντων, zoom στις ενδιαφέρουσες φάσεις, δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής μέχρι και τεσσάρων παικτών.

Ομως η υλοποίηση του δεν είναι σύμφωνη με τις προδιαγραφές του. Τα φυσικά χαρακτηριστικά των παικτών συμβαδίζουν με αυτά των πραγματικών, ωστόσο η ανάλυσή τους είναι χαμηλή, με αποτέλεσμα να μην μπορούν να διακριθούν παρά μόνο με μεγάλο zoom. Αν, όμως, γίνει μεγάλο zoom και επιλεχθεί κάμερα πίσω από την πλάτη του παίκτη, η ταχύτητα του παιχνιδιού μαζί με το frame rate μειώνονται δραματικά. Ακόμη, υπό αυτήν τη γωνία παρακολούθησης οι παίκτες φαίνονται ψιλόλιγνοι! Το χαμηλό frame rate τους κάνει να κινούνται ατσούμπαλα μέσα στο γήπεδο, σαν να επιπλέουν. Βέβαια, οι παίκτες μπορούν να εκτελέσουν πλήθος θεαματικών κινήσεων με τη χρήση του joypad. Το γήπεδο δεν έχει σχεδιαστεί με την απαραίτητη λεπτομέρεια, αφού λείπουν, για παράδειγμα, οι αντανακλάσεις των φώτων και των παικτών. Ακόμη και οι σκιές των παικτών στο παρκέ είναι γκρίζοι κύκλοι χαμηλής ανάλυσης, που παραπέμπουν σε παλαιότερες εποχές. Ο ήχος είναι σχετικά καλός, ωστόσο ο σχολιασμός δεν κρίνεται ικανοποιητικός, αφού σε αρκετά σημεία κάνει "κοιλιά".

Συμπερασματικά, το NBA Live '98 είναι πολύ καλύτερο από τα προηγούμενα παιχνίδια basket για Saturn, ωστόσο και πάλι η EA κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι χωρίς να το "ραφινάρει", όπως έκανε στις άλλες εκδόσεις του.

Απ' ό,τι φαίνεται, θα είναι εύκολη λεία για το NBA Action '98 της Sega.



Από αυτή τη κάμερα είναι εμφανές το πρόβλημα με τις κινήσεις των παικτών.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: Zegetron
Τύπος: Basketball game
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 4



"Απ' ό,τι φαίνεται, θα είναι εύκολη λεία για το NBA Action '98 της Sega"



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 70%

Τα ίδια, Παντελάκη μου, τα ίδια Παντελή μου!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
NBA Action

Του Γιώργου Κουρκουτά

Κροκοδειλοι, σαυρες, γατες.
Ποιος ξερει ποιος θα ειναι ο επομενος πρωταγωνιστης στη σκηνη των Platform Games;
Λες και μας νοιαζει...

JERS

Πίσω μου σ' έχω...

Το διαβολάκο, όμως, και ακόμη περισσότερο εσάς πρέπει να σας νοιάζει. Πρόκειται για τον πρωταγωνιστή ενός νέου 3D platform παιχνιδιού, το οποίο θα προσπαθήσει να κλέψει λίγη από τη δόξα του Mario.
Η υπόθεση του Jersey Devil είναι λίγο-πολύ μία από τα ίδια: δαιμόνιος επιστήμονας κατασκευάζει στρατό από άγρια τέρατα για κατάληψη πλανήτη. Μαντέψτε ποιος πρέπει να αποτρέψει τα σατανικά του σχέδια... Κάπου εδώ μπαίνει και ο δικός σας ήρωας, ο Jersey Devil, ένα περίεργο μωβ πλάσμα που μπορεί να πηδά, να χτυπά και να πετά για να περνά τα -ομολογουμένως τεράστια σε έκταση και αρκετά δύσκολα- επίπεδα του παιχνιδιού. Το μεγαλύτερο μέρος του τίτλου καταλαμβάνει η εξερεύνηση των επιπέδων, ενώ υπάρχουν και οι περιστασιακοί σκοτωμοί.
Για να ολοκληρώσει κάθε επίπεδο ο παίκτης πρέπει να συλλέξει πέντε γράμματα που σχηματίζουν το όνομα του επιστήμονα KNARF και μετά να φύγει από μία αρχικά κλειδωμένη πόρτα. Αρχίζοντας, βρίσκεστε να τριγυρνάτε στην πόλη όπου εξελίσσεται το παιχνίδι. Από 'δώ δεν έχετε αμέσως πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα, οπότε πρέπει να τα περάσετε ένα-ένα διαδοχικά.
Ως συνήθως, με λίγο ψάξιμο μπορείτε να βρείτε έξτρα ζωές και κολοκύθες (ο λόγος ύπαρξης των οποίων παραμένει άγνωστος), να σκοτώσετε κακούς που έρχονται απρόσκλητοι για να σας εμποδίσουν και φυσικά να τα βρείτε με τον κακό κάθε επιπέδου. Αφού ολοκληρωθεί πλήρως ένα επίπεδο, μπορείτε να σώσετε τη θέση σας προτού προχωρήσετε.
Το Jersey Devil είναι αναμφίβολα ένα πολύ προσεγμένο παιχνίδι με εκπληκτικά γραφικά και χειρισμό. Μέχρι πρόσφατα τα 3D platform είχαν ένα σημαντικό πρόβλημα: Η θέση της κάμερας συχνά δεν βοηθούσε καθόλου, αφού έκλεινε τη θέα κάποιο άλλο αντικείμενο. Εδώ το πρόβλημα έχει λυθεί σε κάποιο βαθμό, καθώς σας δίνεται πλήρης έλεγχος της θέσης της κάμερας σε περίπτωση που υπάρχει τέτοιο εμπόδιο.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Ocean
Διάθεση: Sony Hellas

Single Player | Memory Card

Του Αγγελου Μεγρέμη



Ενα από τα πολλά μεγάλα αφεντικά είναι αυτός ο δυσάρεστος τύπος.



Παρά τρίχα να καεί η γούνα σας άσχημα. Πάντα πρέπει να προσέχετε το περιβάλλον γύρω σας.

Κολπα του Διαβολου

Ο Jersey Devil διαθέτει πολλές ικανότητες εκ φύσεως, τις οποίες πρέπει να χρησιμοποιήσει επιτυχώς για να προχωρήσει.


Γροθιά - Χρησιμοποιείται από κοντά για λίγη ωμή βία.


Αλμα - Φάτε εναέριους κακούς και σπάστε κουτιά με αυτό το στριφογυριστό πήδημα.


Πτήση - Πετάξτε για λίγο ανοίγοντας τα φτερά σας αρκετά, ώστε να διασχίσετε κενά και φαράγγια.

EY DEVIL

ΑΓΑΠΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΒΟΛΟ

Το παιχνίδι είναι πολύ πιο ευχάριστο από το Croc, αφού προσφέρει μεγαλύτερη πρόκληση και πιο ομαλά γραφικά τα οποία, αν και δεν είναι κάτι το ξεχωριστό, κάνουν πολύ καλά τη δουλειά τους. Ετσι, αποκτά μια πολύ ευχάριστη εμφάνιση που θυμίζει κινούμενα σχέδια.

Το Jersey Devil έχει επίσης πολύ ατμοσφαιρική μουσική γεμάτη με διάφορους ξεχωριστούς σκοπούς.



Παίζοντας το Jersey Devil θα βρεθείτε αντιμέτωποι με αρκετούς κινδύνους και παγίδες. Ενα από τα πιο συχνά εμπόδια είναι αυτές οι κινούμενες πλατφόρμες.



Το παιχνίδι έχει να παρουσιάσει αρκετά ωραία κολπάκια με τα γραφικά του, όπως οι κυλιόμενες σκάλες.

Γενικά οι δημιουργοί του είχαν πάρει στα σοβαρά τη δουλειά τους, καθώς πρόκειται για ένα εντυπωσιακό, συναρπαστικό και περιπετειώδες παιχνίδι. Εκεί που σκοντάφτει κάπως είναι η απότομη καμπύλη δυσκολίας. Ενώ αρχικά κάνετε απλά πράγματα, σύντομα θα βρεθείτε να προσπαθείτε να λύσετε γρίφους πολύ υψηλής δυσκολίας. Γι' αυτό μπορεί σε κάποιο σημείο να απογοητευτείτε. Ειδικά αν λάβουμε υπόψη



τα γραφικά του παιχνιδιού που είναι περισσότερο φτιαγμένα για παιδιά, η δυσκολία που παρουσιάζει αποτελεί παραφωνία. Αν το πολεμήσετε όμως, το παιχνίδι κυλά ομαλά στα προχωρημένα επίπεδα.

Επίσης ενοχλητικό μπορεί να θεωρηθεί το ότι δεν μπορείτε να σώζετε την πρόοδό σας σε πιο τακτά διαστήματα, δεδομένου του ότι κάθε επίπεδο θέλει αρκετό χρόνο για να ολοκληρωθεί, ακόμα και αν τα περνάτε για πολλοστή φορά και ξέρετε ακριβώς τι κάνετε. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι δεν πρωτοτυπεί πουθενά, αλλά σίγουρα θα διεγείρει τη φαντασία σας.

"Πρόκληση και ομαλά γραφικά".



Τέτοιοι τύποι επιτίθενται με το κεφάλι τους. Φαίνονται χαζοί και, πώς να το κάνουμε, είναι.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **83%**

Διαβολικό παιχνιδάκι. Ρίξτε του καμιά ματιά.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Croc
Gex: Enter the Gecko

HINTS'N'TIPS

ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ. ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ. ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!

ACE COMBAT 2

Music Test

Ολοκλήρωσε το παιχνίδι με βαθμό μεγαλύτερο από First Lieutenant. Στο menu των επιλογών θα εμφανιστεί μία για Music Player Mode. Θα μπορείς να διαλέξεις οποιοδήποτε από τα 28 μουσικά κομμάτια που βρίσκονται στο δίσκο. Πάτα L1 ή L2 για να προχωρήσεις στο επόμενο κομμάτι, R1 ή R2 για να μεταφερθείς στο προηγούμενο κομμάτι και ■, ▲ ή **X** για να φύγεις.

Free Mission Mode

Ολοκλήρωσε την αποστολή Kingpin. Στο αρχικό menu θα εμφανιστεί η επιλογή "Free Mission", η οποία σου επιτρέπει να παίξεις όποια αποστολή επιθυμείς.

View All Aircrafts

Ολοκλήρωσε το παιχνίδι με το βαθμό του General. Μία νέα επιλογή σου επιτρέπει να βλέπεις όλα τα αεροσκάφη.

Alternate Mission Map View

Φώτισε την επιλογή "Mission", στην οθόνη επιλογής των αποστολών, και πάτα Select. Εν συνεχεία, θα μπορείς να επιλέξεις μεταξύ τριών νέων οπτικών γωνιών.

Lock Replay View

Κράτα πατημένο το ■ κατά τη διάρκεια κάποιου replay για να κλειδώσεις την κάμερα.

Για να έχεις θέα από πίσω

Στον αναλογικό controller της Sony πάτα Select στην οθόνη control configuration.

AEROFIGHTERS ASSAULT

Εναλλακτικό Paintjob

Για να διαλέξεις το δικό σου paintjob στο Main Game, στο Practice ή το Boss Attack Mode, πάτα το R στην οθόνη επιλογής του αεροπλάνου. Για να διαλέξεις το εναλλακτικό χρώμα στο Deathmatch, κράτα πατημένο το R, καθώς επιλέγεις ένα από τα τέσσερα βασικά αεροπλάνα.

Bonus-Αεροπλάνο

Στην οθόνη "Press Start" πάτα C-Αριστερά, C-Κάτω, C-Δεξιά, C-Πάνω, C-Αριστερά, C-Δεξιά και C-Κάτω, για να αποκτήσεις πρόσβαση σε ένα κρυφό F-15, το οποίο πιλοτάρει γυναίκα (η Mao-Mao).

Πιλότος ο Spanky

Συμπλήρωσε όλες τις bonus-αποστολές για να έχεις πρόσβαση στον Spanky.

Για να πετάς με εχθρικά αεροπλάνα στο Deathmatch Mode

Ενα νέο εχθρικό αεροπλάνο θα είναι διαθέσιμο στο συγκεκριμένο mode για κάθε level που συμπληρώνεται. Συνολικά μπορείς να αποκτήσεις έξι εχθρικά αεροπλάνα.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Εξτρα Αυτοκίνητα

Στην οθόνη εισαγωγής πάτα Z, R, A, C-Πάνω, C-Κάτω και Z.

Κρυφό Menu

Για να έχεις πρόσβαση στο μυστικό menu πάτα τρεις φορές Z, καθώς έχεις πατημένο το B. Αν το κάνεις σωστά, θα ακούσεις "Cheater".

ARMORED CORE

Ο θάνατος σε ανταμείβει!

Στο Armored Core (AC) προσπάθησε να πεθάνεις έχοντας στο λογαριασμό σου λιγότερα από 50.000 credits. Αν ένας θάνατος δεν σε φέρει κάτω από τα 50.000, μπορείς να προσπαθήσεις ξανά. Οταν τα καταφέρεις, θα αρχίσει ένα FMV. Επειτα από αυτό, το παιχνίδι θα αρχίσει ξανά από την πρώτη σκηνή, έχοντας όμως κρατήσει όλα όσα έχεις αποκτήσει. Το συγκεκριμένο τρικ σού δίνει διάφορα bonus κάθε φορά που το χρησιμοποιείς.

1η φορά: Το radar μετατρέπεται σε grid.
2η φορά: Καμία αλλαγή.
3η φορά: Καμία αλλαγή.
4η φορά: Μπορείς να πυροβολήσεις με το πίσω όπλο, καθώς κινείσαι.
5η φορά: Καμία αλλαγή.
6η φορά: Η ενέργειά σου διπλασιάζεται και οι πτήσεις σου γίνονται σχεδόν απεριόριστες με τη σωστή ρύθμιση.

Θέα σε πρώτο πρόσωπο

Σταμάτα (pause) το παιχνίδι, πάτα ταυτόχρονα ▲ + ■ + Start και συνέχισε το παιχνίδι. Για να γυρίσεις ξανά σε θέα σε τρίτο πρόσωπο, απλώς σταμάτα το παιχνίδι και κατόπιν συνέχισέ το.

FELONY 11-79

Πώς να πάρεις τα bonus-αυτοκίνητα

Πάρε το PCS όταν τελειώσεις το 1ο stage μέσα σε 4 λεπτά.
Πάρε το GTI όταν τελειώσεις το 2ο stage μέσα σε 4 λεπτά.
Πάρε το DBL όταν τελειώσεις το 3ο stage μέσα σε 4 λεπτά, συμπεριλαμβανομένου και του καθορισμένου χρόνου όταν χτυπήσεις τον τηλεφωνικό θάλαμο.
Πάρε το VPR όταν μέσα σε 300 δευτερόλεπτα καταστρέψεις αντικείμενα που κοστίζουν πάνω από $1.000.000 στο 1ο stage.
Πάρε το ELS όταν μέσα σε 270 δευτερόλεπτα καταστρέψεις αντικείμενα που κοστίζουν πάνω από $2.500.000 στο 2ο stage.
Πάρε το 360 όταν καταστρέψεις αντικείμενα που κοστίζουν πάνω από $2.500.000 στο 3ο stage και εντός καθορισμένου χρόνου από τη στιγμή που θα χτυπήσεις τον τηλεφωνικό θάλαμο.
Πάρε το GTK εφόσον τρέξεις πάνω από 180km/h στο speed checker του 2ου stage. Επιπλέον, θα πρέπει να τελειώσεις την αποστολή εντός του καθορισμένου χρόνου. Διαφορετικά, πέρασε μέσα από το speed checker με περισσότερο από 114mph.
Πάρε το F1 όταν τελειώσεις το 1ο stage χωρίς φθορές ($0 φθορές στα αντικείμενα).
Πάρε το PLC όταν τελειώσεις το 2ο stage χωρίς φθορές ($0 φθορές στα αντικείμενα).
Πάρε το TNK όταν τελειώσεις το 3ο stage χωρίς φθορές ($0 φθορές στα αντικείμενα).
Πάρε το SSP όταν περάσεις το speed checker στο 2ο stage με περισσότερο από 144mph.
Πάρε το RCC, το οποίο βρίσκεται στην πίσω αριστερή γωνία του mall στο level 3.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Πρόσβαση σε είκοσι κρυφούς μαχητές

Ολοκλήρωσε το παιχνίδι με όλους τους κανονικούς χαρακτήρες. Κάθε φορά που κερδίζεις, το παιχνίδι θα σου δίνει κι έναν κρυφό "πανομοιότυπο" χαρακτήρα. Αφού αποκτήσεις όλους τους κρυφούς μαχητές, ολοκλήρωσε το παιχνίδι με έναν από αυτούς και κατόπιν παίξε με όλους τους μαχητές που διαθέτεις.

Τυχαία επιλογή χαρακτήρα

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων κράτα πατημένα τα L1 + L2 + R2 + R1. Αλλος τρόπος: Κράτα πατημένα τα L1 + L2 + R2 + R1 και πάτα ■, ▲, **X** ή

"Ο", καθώς το κουτί επιλογής μετακινείται.

Απομάκρυνση του Display
Διάκοψε μία μάχη. Κράτα πατημένα τα ● + ▲ + ■ + X και πάτα Select. Αυτό απομακρύνει την εμφάνιση του continue, των options και των επιλογών reset. Καθώς συνεχίζεις να κρατάς πατημένα τα τέσσερα πλήκτρα, πάτα ξανά Select. Αυτό απομακρύνει τις Life και Over Drive μπάρες. Για να επαναφέρεις το Display στην κανονική μορφή του, επανάλαβε τον κωδικό πατώντας το Select μόνο μία φορά.

Για να παίξεις με τους υπαρχηγούς
Κέρδισε το παιχνίδι με κάθε βασικό χαρακτήρα στα levels από 3 και άνω.

Για να παίξεις με τον Shou
"Ξεκλείδωσε" όλους τους υπαρχηγούς και στη συνέχεια κέρδισε το παιχνίδι με τον Vermilion στο level 3 ή μεγαλύτερο.

Για να παίξεις με τον Abel
Κέρδισε το παιχνίδι με τον Shou στο level 7.

Για να παίξεις με τον Vei
Κέρδισε το παιχνίδι με τον Abel στο level 7.

Για να παίξεις με τον Naru
Κέρδισε το παιχνίδι με τον Veil στο level 7.

Διαφορετικά κοστούμια
Κέρδισε το παιχνίδι με τον Naru στο level 7. Χρησιμοποίησε ■ ή X για να διαλέξεις μαχητή.

Κρυφές κινήσεις
Κέρδισε το παιχνίδι με τον Naru και στη συνέχεια ρύθμισε δύο ή περισσότερα από τα L ή R πλήκτρα για τις ιδιαίτερες κινήσεις. Πάτα ταυτόχρονα όλα τα πλήκτρα για τις ιδιαίτερες κινήσεις, προκειμένου να εμφανιστεί μία κρυφή κίνηση. Θα παρατηρήσεις ότι αυτό το τρικ δεν ισχύει για όλους τους χαρακτήρες.

Χειροκίνητος έλεγχος της κάμερας
Μπες στο configuration menu, φώτισε όλα τα L & R πλήκτρα και πάτα L1 + L2 + R2 + R2. Τα πλήκτρα αυτά θα ρυθμιστούν για την προοπτική της κάμερας, την οποία θα μπορείς να χειρίζεσαι με το χέρι.

Απεριόριστες Soul Bombs
Πάτα Start για να σταματήσεις το παιχνίδι. Χρησιμοποίησε το configuration menu για να ρυθμίσεις τα L1, L2, R1 και R2 στο Soul Bombs. Συνέχισε το παιχνίδι και πάτα ένα από αυτά τα πλήκτρα και το X ταυτόχρονα για να απελευθερώσεις μία Soul Bomb. Μπορείς να το επαναλάβεις απεριόριστες φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

BOMBERMAN SS

Κρυφοί χαρακτήρες
Στη σκηνή εισαγωγής, που δείχνει δύο Bombermen να χορεύουν, κράτα πατημένα τα L + R και πάτα ↑ + ← + A, ↑ + ← + B, ↑ + → + C. Σε κάθε σωστή εισαγωγή του κωδικού θα ακούς ένα καμπανάκι. Με αυτό το τρικ έχεις προσθέσει δύο επιπλέον χαρακτήρες, οι οποίοι είναι διαθέσιμοι στο Battle Mode.

Εξι ζωές
Ρύθμισε το εσωτερικό ρολόι του Saturn να δείχνει μεταξύ 10: 00 am και 11: 00 am και ξεκίνησε το παιχνίδι. Τρεις έξτρα ζωές θα είναι διαθέσιμες για κάθε παιχνίδι.

Yuna και Manto
Στην οθόνη "Match Play" κράτα πατημένα τα L + R. Θα αποκτήσεις δύο νέους χαρακτήρες με ιδιαίτερες ικανότητες και έναν πολύ ικανό αντίπαλο.

Επιλογή level
Οταν εμφανιστεί το "Press Start" στην οθόνη των τίτλων, βάλε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:
1. L + R + ↑ + ← + A
2. L + R + ↑ + ← + B
3. L + R + ↑ + ← + C
4. L + R + ↑ + → + C
5. L + R + ↑ + → + X
6. L + R + ↑ + → + Y

Full paused οθόνη
Σταμάτα το παιχνίδι και πάτα X + Y + Z για να απομακρύνεις τη λέξη "Paused" από την οθόνη.

Επιλογή καιρού
Στην οθόνη stage select κράτα πατημένα τα X + Y + Z. Εάν το κάνεις σωστά, θα ακούσεις έναν ήχο. Πάτα ↑ ή ↓ για να αλλάξεις τον καιρό.

Εύκολη νίκη στο στάδιο ποδοσφαίρου
Κλώτσησε μία βόμβα προς το τέρμα και φύγε γρήγορα από το γήπεδο.

Για να δεις τη σκηνή του τέλους στο normal game
Στη σκηνή εισαγωγής, όπου χορεύουν οι δύο Bombermen, κράτα πατημένα τα L + R και πάτα ↓ + Z.

Slot machine items
Καθάρισε όλους τους εχθρούς στο πρώτο στάδιο του Wild West level. Βομβάρδισε πολλές φορές τον κάκτο που βρίσκεται στο κέντρο, μέχρι οι βελόνες να αρχίσουν να στριφογυρίζουν σαν slot machine. Χτύπα τα slots με βόμβες, για να σταματήσουν να γυρίζουν. Διάφορα items θα εμφανιστούν στη θέση των slots.

BUBSY 3D

Cheat Codes
Βάλε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη του Load/Save:
Level cheat - XLVLCHTMSB (ή XMVLCHTMSB)
Bonus-γύροι - XBNSCHTMMM
Ενενήντα εννέα ζωές - XMUCHOLIFE

CLAYFIGHTER 63 1/3

Cheat Mode
Στην οθόνη από την οποία επιλέγεις τους χαρακτήρες κράτα πατημένο το L και πάτα ↑, →, ←, ↓, B, A. Μία επιλογή cheat θα εμφανιστεί στην οθόνη των επιλογών.

Για να παίξεις ως Boogerman
Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων κράτα πατημένο το L και πάτα ↑, →, ↓, ←, →, ←.

Για να παίξεις ως Sumo Santa
Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων κράτα πατημένο το L και πάτα A, ↓, →, ↑, ←, B.

Για να παίξεις ως Dr Kiln
Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων κράτα πατημένο το L και πάτα B, ←, ↑, →, ↓, A. Αλλος τρόπος: Πήγαινε στην οθόνη επιλογής παικτών και κρατώντας πατημένο το L πάτα B, C-Αριστερά, C-Πάνω, C-Δεξιά, C-Κάτω, A. Αν το κάνεις σωστά, θα δεις μια λάμψη στην οθόνη.

Τυχαία επιλογή μαχητών
Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων κράτα πατημένα τα L + R.

Κινήσεις του Bad Mr Frosty
Frosty Splash: Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Γροθιά.
Ice Pick: Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Γροθιά.
Big Snowball Throw: Πίσω, Πίσω, Πίσω, Πίσω + Γροθιά.
Ice Skate Dash: Πίσω, Κάτω/Πίσω, Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Γροθιά.

Κινήσεις του Blob
Buzz Saw: Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Γροθιά.
Lunge Punch: Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Γροθιά.
Blob Raid: Μπροστά, Κάτω/Μπροστά, Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Κλωτσιά.

Κινήσεις του Kung Pow
Hop Attack: Κάτω, Κάτω + Γροθιά.
Chop Suey: Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Κλωτσιά.
Foo Young Flurry: Γροθιά + Γροθιά + Γροθιά + Γροθιά + Γροθιά.

Κινήσεις του Taffy
Taffy Twist: Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Γροθιά.
Taffy Slingshot: Μπροστά, Πίσω, Μπροστά + Γροθιά.
Gum Throw: Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Κλωτσιά.
Jelly Roll: Πίσω, Κάτω/Πίσω, Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Γροθιά.

Κινήσεις του Luckybod Clay
Hop Attack: Κάτω, Κάτω + Γροθιά.

Κινήσεις του Bonker
Merry-Go-Round: Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Κλωτσιά.
Hop Attack: Κάτω, Κάτω + Κλωτσιά.

Κινήσεις του Houngan
Surfin' Voodoo: Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Κλωτσιά.
Chicken Attack: Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Γροθιά.
Graveyard Shift: Πίσω, Κάτω/Πίσω, Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Γροθιά.

Κινήσεις της Lady Liberty
Torchucks of Freedom: Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Γροθιά.
Liberty Torch: Πίσω, Κάτω/Πίσω, Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Γροθιά.

Κινήσεις του Boogerman
Hop Attack: Κάτω, Κάτω + Γροθιά.

Κινήσεις του T-Happy
Hoppy Stomp: Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Κλωτσιά.
Hoppy Kick: Μπροστά, Κάτω/Μπροστά, Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Κλωτσιά.

Κινήσεις του Hobo Cop
Hopedo: Μπροστά + Γροθιά.
Ho Butt: Κάτω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + Κλωτσιά.
Lid Throw: Πίσω, Πίσω, Πίσω + Γροθιά.

Κινήσεις του Dr Kiln
Propeller Push: Πίσω, Κάτω/Πίσω, Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Κλωτσιά.
Glasses of Heat: Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + Γροθιά.

Ολες οι ρουκέτες - XTOOROCKET (ή XTOOROCKER)
Αγνωστο 1 - XDBUBLOCNC
Συντεταγμένες - XDBUGLOCNC
Ολα τα cheats σε ένα - XALLDBUGCR
Zoom cheat - XZOOMEPKB

Warp code
Στην οθόνη του Password γράψε: XZOOMMERKB. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όταν πατάς τα ← και Start ταυτόχρονα, θα "πετάγεται" ο Bubsy σε τοποθεσίες-κλειδιά πάνω στο χάρτη.

Snake code
Στην οθόνη του Password γράψε: XURASNAKE. Οταν γυρίσεις στο παιχνίδι, ο Bubsy θα μοιάζει με τον Snake από την ταινία "Escape From L.A.".

BUSHIDO BLADE
Για να παίξεις με τον Katze (τον κακοποιό) νίκησε και τους εκατό αντιπάλους στο Slash Mode (αφού έχεις ρυθμίσει στο Hard Difficulty) και χωρίς να χρησιμοποιήσεις continues. Αν το κάνεις σωστά, θα ακούσεις να λέει ότι έχεις κλείσει ένα συμβόλαιο με τον Katze.

CHRISTMAS NIGTHS - INTO DREAMS
Το Christmas Nights αλλάζει όψη ανάλογα με την ημερομηνία και την ώρα που ρυθμίζετε.

Ιδιαίτερες ημερομηνίες
12/25/1996 - Καθώς παίζεις, ο Αγιος Βασίλης θα πετά.
1/1/1997 - Μήνυμα "Happy New Year".
2/14/1997 - Αιωρούμενες καρδούλες.
4/1/1997 - Για να παίξεις ως Reala.
12/12/2099 - Για να ρίχνει μωβ χιόνι.

Ιδιαίτερες ώρες
9:00 am - Μισοφέγγαρο.
12:00 pm - Μωβ κομφετί.
3:00 pm - Γλυκά.
6:00 pm - Παράξενα αστέρια.
9:00 pm - Μορφές αστεριών.
12:00 am - Καρδούλες.

Κρυφές εικόνες
Βάλε το CD σε ένα συμβατό PC. Κοίτα στον κατάλογο "EXTRAS" για να βρεις τις εικόνες.

Μάχη με τον Dr Robotnic
Παίξε το παιχνίδι με τον Sonic the Hedgehog, για να πολεμήσεις με τον Dr Robotnic.

Nightopian Dream Music
Διάλεξε την επιλογή Nightopian Collection. Πήγαινε σε οποιοδήποτε level και φθάσε κάθε Nightopian στο happiest. Κατόπιν κοίτα στο Nightopian Collection για το level αυτό. Οι Nightopians θα σιγοτραγουδούν το "Dreams Dreams".

CLOCK TOWER
Pause (Mouse Mode)
Μετακίνησε το δείκτη στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης και πάτα ταυτόχρονα τα δύο πλήκτρα του ποντικιού.

Νικώντας το Hand
Αφού ανοίξεις το γραφείο, το Hand θα πηδήξει έξω και θα σε αρπάξει από το λαιμό. Πάτα πολλές φορές το panic button, μέχρι να πέσει κάτω στο πάτωμα. Πρόσεξε τώρα ότι η γωνία της κάμερας αλλάζει. Χρησιμοποίησε το ποντίκι και κάνε κλικ στο στυλό, που βρίσκεται πάνω στο γραφείο, για να νικήσεις το Hand.

COURIER CRISIS
Passwords
XFIFTYONEX
Για να παίξεις ως εξωγήινος πάνω σε ποδήλατο BMX.
SAVAGEAPES
Για να παίξεις ως γορίλας πάνω σε ποδήλατο BMX.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Επιλογή level
Γράψε το password: ↑, ←, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑, ←, →, →, ↓, →, →, ↑. 'Η, για να έχεις πρόσβαση σε όλα τα levels (συμπεριλαμβανομένου και του μυστικού νησιού), βάλε το password: ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

Super password
Γράψε το password: ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, → για να ξεκινήσεις το τελικό level του κρυμμένου νησιού 5-B με όλα τα μυστικά.

ENEMY ZERO
Η σκηνή στο ντους
Τελείωσε το παιχνίδι στο Normal Mode και εν συνεχεία ξεκίνησε ένα καινούριο στο Hard Mode. Οταν βρεθείς στο δωμάτιο της Laura, θα τη δεις μέσα στο ντους!

Μυστική ημερομηνία
Ρύθμισε την ημερομηνία στο Saturn να δείχνει 1 Ιανουαρίου. Το battery-saver θα τεθεί στα 99 αντί στα 64. Οταν βρεις το όπλο του George, θα είναι γεμάτο με τρεις σφαίρες.

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22
Εξτρα χαρακτήρες
Στην οθόνη των τίτλων πάτα ↑, **X**, ↓, **X**, ←, L1, →, R1. Θα ακούσεις έναν ήχο και θα δεις ένα μικρό animation. Τώρα θα έχεις πέντε επιπλέον μαχητές διαθέσιμους προς επιλογή.

Τελική Μάχη 27 Mode
Στην οθόνη των τίτλων, μετά το FMV sequence, πάτα ↑, ▲, ↓, **X**, ←, L1, →, R1. Ενα καμπανάκι θα επιβεβαιώσει ότι έβαλες σωστά τον κωδικό. Ενα άλλο FMV sequence θα εμφανιστεί και θα ακολουθήσει μία οθόνη τίτλων που τώρα γράφει "Dragon Ball Z Ultimate Battle 27". Το Ultimate Battle 27 Mode σου δίνει επιπλέον πέντε μαχητές προς επιλογή.

Fireballs
Ολοι οι χαρακτήρες έχουν βασικά τρεις τύπους ιδιαίτερων κινήσεων για επίθεση:
1. Συνεχής εκτόξευση fireballs (εξαρτάται από το χαρακτήρα) - Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + ●.
2. Μέσης ισχύος επίθεση - Πίσω, Κάτω/Πίσω, Κάτω, Κάτω/Μπροστά, Μπροστά + ●.
3. Μεγάλης ισχύος επίθεση - Πίσω, Κάτω/Πίσω, Πίσω, Μπροστά + ●.
Θα παρατηρήσεις ότι από το 1 έως το 3 χρησιμοποιείται προοδευτικά όλο και περισσότερη Chi ενέργεια, γεγονός που προκαλεί και μεγαλύτερες ζημιές.
Υπάρχει ακόμη μία κίνηση:
Εξαπόλυση Chi [λίγοι χαρακτήρες διαθέτουν αόρατο fireball, το οποίο έχει την ισχύ ενός κανονικού fireball] - Πίσω (πατημένο), Μπροστά + ●.
Θα παρατηρήσεις επίσης ότι ένα κανονικό fireball μπορεί να συγκρουστεί και να διαλύσει ένα άλλο fireball και ένα αόρατο fireball. Αντίθετα, ένα μεσαίο fireball χρειάζεται να ακυρώσει ένα άλλο μεσαίο κ.λπ. Βέβαια, υπάρχουν και τα Unblockable Fireballs.

Αμυνα
1. Κανονική απόκρουση - Πίσω ή Κάτω-Πίσω (μπορείς να αποκρούσεις κλωτσιές, γροθιές και κανονικά fireballs, αλλά θα πάθεις κάποια ζημιά από ένα μεσαίο ή super fireball).
2. Διάλυση μεσαίου ή super fireball - ■ + **X** (αν το κάνεις σωστά, θα δεις το χέρι του χαρακτήρα σου να επιτίθεται βίαια χωρίς να παθαίνεις καμία ζημιά - επιχείρησέ το όταν το fireball βρίσκεται αρκετά κοντά σου).
3. Ασπίδα ενέργειας - Πίσω, Κάτω/Πίσω, Πίσω + ● (αυτό θα αποκρούσει τα fireballs αλλά θα σου κοστίσει την Chi ενέργεια, ανάλογα βέβαια με τη χρήση του).
4. Γρήγορο βήμα - Πάτα δύο φορές το Πίσω (θα αποφύγεις τα fireballs αλλά θα πρέπει να χρονομετράς τις κινήσεις σου).
5. Βάλ' το στα πόδια! - R1 ή L1 ή ▲ (βρήκα ότι η καλύτερη μέθοδος για να αποφύγω τα fireballs είναι να φεύγω όσο πιο γρήγορα μπορώ).

Hypermoves (Rush)
Για να δουλέψουν τα περισσότερα Hypermoves, θα πρέπει να σταθείς κοντά στον αντίπαλο και η πρώτη γροθιά ή κλωτσιά να ταιριάζει με του αντιπάλου. Τα Hypermoves δεν χρησιμοποιούν Chi ενέργεια.

FANTASTIC FOUR
Κρυμμένα Training Options
Φώτισε την επιλογή "Training Mode" στο menu των επιλογών και πάτα L1 + L2 + R1 + R2. Θα εμφανιστούν περισσότερες επιλογές κάτω από το Training Mode.

FIGHTING FORCE
Στην κυρίως οθόνη
(1 Player, 2 Player, Options) κράτα πατημένα τα ← + ■ + L1 + R2 μέχρι να εμφανιστεί το "Cheat Mode" στο κάτω μέρος της οθόνης. Επίλεξε πολύ γρήγορα Options και θα μπορείς να ενεργοποιήσεις το Invisibility (αόρατος) ή να ξεκινήσεις απ' όποιο level θέλεις.

NBA: IN THE ZONE 2
All-Star Team in Exhibition Mode
Στην οθόνη των τίτλων με τον κέρσορα στο "Start" κράτα πατημένα τα L1 + R2 + Select + Start, ώσπου η οθόνη να αρχίσει να ξεθωριάζει.

Magic Johnson
Για να πάρεις τον Magic Johnson, πήγαινε στην επιλογή create a player και επίλεξε create a new player. Επίλεξε model number 25. Οταν δεις τον παίκτη στο παιχνίδι, θα έχει το πρόσωπο του Magic και θα φορά επιγονατίδα στα πόδια.

Larry Bird
Ο,τι έκανες για τον Magic, απλώς επίλεξε model number 29.

Κρυμμένοι παίκτες
Ο Michael Jordan έχει μεταμφιεστεί σε M. Guard για τους Bulls, ο Shaq σε S. Center για τους Lakers και ο Charles Barkley σε C. Forward για τους Rockets.

ODDWORLD: ABE'S ODYSSEY
Level Cheat
Στην οθόνη των επιλογών πάτα ↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, →, ← ή στο κυρίως menu κράτα πατημένο το R1

και πάτα ↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, →, ←.

Movie Cheat
Στην οθόνη των επιλογών πάτα ↑, ←, →, ■, ●, ▲, ■, 8R*, ←, ↑, → ή στο κυρίως menu κράτα πατημένο το R1 και πάτα ↑, ←, →, ■, ●, ▲, ■, →, ←, ↑, →.

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Cheat Mode
Αυτό το τρικ απαιτεί έναν Arcade Racer controller στη δεύτερη θύρα. Επίλεξε "Arcade" στο "Saturn" Mode. Μπες στο configuration selection στην οθόνη των επιλογών και πάτα X + Y + Z + Start στον Arcade Racer controller. Αν το πράξεις σωστά, θα πρέπει να ακούσεις έναν ήχο. Στην οθόνη επιλογής αυτοκινήτου πάτα X για να έχεις πρόσβαση στο πρωτότυπο Sega Racing. Φώτισε την Alfa Romeo και πάτα Z για να έχεις πρόσβαση στο Lancia Delta Sega Rally car. Φώτισε το Toyota Supra και πάτα Y για να έχεις πρόσβαση στο Toyota Celica Sega Rally car. Επιπλέον, η διαδρομή Boom Town θα είναι διαθέσιμη αν βρίσκεσαι στο Saturn Mode. Τέλος, θα είναι διαθέσιμα κι άλλα modes όπως expert, exhibition και grand prix modes.

Για να αλλάξεις το χρώμα του αυτοκινήτου
Στο menu όπου διαλέγεις αυτοκίνητο πάτα ↑ ή ↓.

Κρυφές διαδρομές
Για να έχεις πρόσβαση στις ακόλουθες διαδρομές, θα πρέπει να αλλάξεις την ημερομηνία στο Saturn. Έτσι, πρέπει να πας στο Saturn System menu και να βάλεις τις παρακάτω ημερομηνίες. Όταν είσαι έτοιμος, ξεκίνα το παιχνίδι, πήγαινε στο Saturn Side και θα βρεις μία καινούρια επιλογή, την Global Net Event. Επίλεξέ την για να ενεργοποιήσεις τη διαδρομή που έχεις διαλέξει.
Winter Holiday 1/25/1997.
Hint and Run 2/13/1998. Για να κερδίσεις θα πρέπει να χτυπήσεις όλους τους κώνους.
April Foul Track 4/1/1998. Θα οδηγείς στην αντίθετη κατεύθυνση, γι' αυτό θα πρέπει να προσέξεις να μην τρακάρεις με τα άλλα αυτοκίνητα.

SONIC R

Bonus-πίστα
Βγες πρώτος στις τέσσερις πίστες και η Radian Emerald πίστα θα είναι πλέον διαθέσιμη.

Κρυφοί χαρακτήρες
Μάζεψε και τα πέντε Sonic Tokens σε μία πίστα και προσπάθησε να είσαι μεταξύ των τριών πρώτων. Τότε θα σου δοθεί ένας νέος χαρακτήρας για τη διαδρομή αυτή.

Για να παίξεις ως Dr Robotnic
Βγες πρώτος στην πίστα Radian Emerald.

Για να παίξεις ως Super Sonic
Απλώς μάζεψε και τα επτά emeralds από τις πρώτες τέσσερις πίστες. Στη συνέχεια, στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων, φώτισε τον Sonic και πάτα ↑/↓ για να μεταβαίνεις από την πρωτότυπη έκδοση στις super εκδόσεις.

Μυστικοί χαρακτήρες
Μάζεψε τα πέντε Sonic Tokens σε κάθε level για να πάρεις τους ακόλουθους χαρακτήρες:
Resort Island - Mecha Sonic
Radical City - Mecha Tails
Regal Ruin - Egg Robo
Reactive Factory - Mecha Knuckles

Control Title Screen Logo
Χρησιμοποίησε το D-pad στην οθόνη των τίτλων για να περιστρέψεις το "R". Πάτα το B για να κάνεις το "R" να φαίνεται μεταλλικό. Πάτα το X ή το Y για να σκιάσεις το "R". Πάτα το A για να επαναφέρεις το "R" στην κανονική μορφή του.

Menu Picture Selection
Πάτα το L ή το R, όταν βρίσκεσαι σε ένα menu, για να αλλάξεις την εικόνα που φαίνεται πάνω από την μπάρα επιλογής.

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Έξτρα ζωές
Στο δεύτερο warp δωμάτιο πήγαινε στην αρκούδα που ουρλιάζει και πήδα πάνω της, μέχρι να βγουν από μέσα της δέκα έξτρα ζωές. Μπορείς να το κάνεις μόνο μία φορά.

Για να παίξεις ξανά με τον ίδιο κακό
Στάσου στην κεντρική πλατφόρμα και περίμενε μέχρι ο Crash να δείξει πάνω ή κάτω. Όταν τελειώσει αυτό, κράτα πατημένα τα L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ και πάτα ↑.

Κρυμμένα Warps
1. BEAR DOWN: Το μικρό παγόβουνο στο τέλος της σκηνής.
2. AIR CRASH: Το δεύτερο ποτάμι. Μην κάνεις jetski. Πήδα πάνω στα κουτιά στην πλατφόρμα.
3. UNBEARABLE: Όταν το αγρίμι σε πετάξει κάτω, πήγαινε πάλι πίσω, μέχρι να το ξαναδείς.
4. HANGIN' OUT: Αφού πέσεις σε μια τρύπα μέσα σε νερό με χέλια, προχώρησε μπροστά και πέσε μέσα στην τρύπα (χρησιμοποίησε το R1 για να κάνεις τον Crash να τραβήξει τα πόδια του).
5. DIGGIN' IT: Προς το τέλος υπάρχει ένα φυτό που φτύνει πάνω σε μια στρογγυλή πλατφόρμα. Πήδα με την κοιλιά πάνω του.

SPACE GRIFFON VF-9

Power up
Ξεκίνησε ένα παιχνίδι, σταμάτα και πάτα ▲, ■, X, L1, L2, R1 και R2.

Hint
Γράψε τον αριθμό 03050 στο δεύτερο level, για να ελευθερώσεις το κορίτσι από το δωμάτιο κατάψυξης.

Passwords
Level 34, Floor 5: ISOO7 1TRUL TT4PW 6900L LPLB2 PJJ4B
Level 38, Floor 6: 8XKSB 7HR1B LNONW EI13L MSQNJ 957UZ
Level 41, Floor 6: 7EKOA VUX03 617NP MP2XV MSI1Q L147M

TETRISPHERE

Πρόσβαση σε κάθε level
Αντί του ονόματός σου γράψε "(saturn) (spaceship) (rocket) (heart) (skull)". Πρόσεξε: Πάτα L + C-Δεξιά + C-Κάτω για να εισαγάγεις τον ειδικό χαρακτήρα στο όνομα. Τώρα θα έχεις πρόσβαση σε κάθε level στο Game Mode.

Κρυφοί χαρακτήρες
Στην οθόνη "New Name" πάτα L, C-Δεξιά, C-Κάτω.

Credits
Γράψε ως όνομα το CREDITS.

Bonus-μουσική
Για να παίξεις κάποιες κρυφές μελωδίες, γράψε ως όνομα το "G (alien head) MEBOY". Πρόσεξε: Πάτα L + C-Δεξιά + C-Κάτω για να εισαγάγεις τον ειδικό χαρακτήρα στο όνομα. Μπες στο Audio Screen και θα έχεις πρόσβαση σε εννέα επιπλέον τραγούδια.

Bonus-παιχνίδι
Γράψε ως όνομα το LINES.

Για να δεις τη σειρά Vortex
Γράψε ως όνομα το VORTEX. Κράτα πατημένο το reset. Έπειτα από μερικά δευτερόλεπτα θα εμφανιστεί μια σειρά που θα δείχνει όλα τα ρομπότ να απορροφώνται μέσα σε μια ρουφήχτρα. Για να σταματήσεις τη σειρά, απλώς άφησε ελεύθερο το reset.

TOP GEAR RALLY

Mirror courses
Οι mirror courses θα είναι διαθέσιμες εάν συγκεντρώσεις έναν συγκεκριμένο αριθμό πόντων στο Championship Mode, αφού συμπληρώσεις όλες τις εποχές.

Πίστα Strip Mine
Βγες πρώτος σε όλες τις κούρσες στην εποχή 6.

Cypra (Ice Cube) Car
Τελείωσε και τις έξι εποχές στον τρίτο χρόνο.

Διαφορετικά χρώματα
Για να αλλάξεις χρώμα στο όχημά σου, φώτισε οποιοδήποτε αυτοκίνητο, κράτα πατημένα το L, το R και τα τέσσερα πλήκτρα του C και πάτα ↑ ή ↓. Με το ↑ θα κάνεις το αυτοκίνητο άσπρο, ενώ με το ↓ μαύρο.

Chrome Plating
Τελείωσε τον πέμπτο χρόνο (και τις έξι εποχές) και ένα νέο "Easter egg" θα σου επιτρέψει να αλλάξεις την υφή της επιφάνειας του αυτοκινήτου. Απλώς πάτα το C-Κάτω στην οθόνη επιλογής αυτοκινήτου και θα μπορείς να τρέξεις με ένα αυτοκίνητο χρωμίου.

Άλλα credits
Επίλεξε "Credits" στην οθόνη επιλογών. Πάτα ←, C-Κάτω, →, ↓, Z. Μία νέα credit οθόνη θα εμφανιστεί, η οποία θα δείχνει το Strip Mine.

Ημερομηνία λήξης
Αρχισε ένα παιχνίδι και κράτα πατημένα και τα τέσσερα πλήκτρα του C. Στην οθόνη των τίτλων θα εμφανιστεί μία ημερομηνία, η οποία είναι και η επίσημη ημερομηνία λήξης του Top Gear Rally.

Έξτρα αυτοκίνητα
Τελείωσε τις παρακάτω εποχές για να έχεις πρόσβαση στα αντίστοιχα αυτοκίνητα:
2 - Type-CE (Toyota Celica) και Type-IP (Isuzu P).
3 - Type-M3 (BMW M3) και Type-SP (Toyota Supra).
4 - Type-NS (Nissan GTIR) και Type-RS (Ford RS 200).
5 - Type-PS (Porsche).
Mirror - Milk Truck και Helmet Car.

Έξτρα αυτοκίνητα 2
Για να έχεις πρόσβαση στα έξτρα αυτοκίνητα θα πρέπει να τελειώσεις και τις έξι εποχές (Spring, Summer, Fall, Winter, Expert, Professional) στις παρακάτω χρονιές:
- **Τελειώνοντας την πρώτη χρονιά** θα πάρεις το Milk Truck.
- **Τελειώνοντας τη δεύτερη χρονιά** θα πάρεις το Helmet Car.
- Τελειώνοντας την τρίτη χρονιά θα πάρεις το Cupra Car.
- **Τελειώνοντας την τέταρτη χρονιά** θα πάρεις το Beachball Car.

TOP GEAR

COASTLINE

ΜΙΑ ΕΥΚΟΛΗ ΠΙΣΤΑ, ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΠΙΑΝΟΥΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥΣ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ. ΚΑΤΑΛΛΗΛΗ ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΤΟΥ ΟΧΗΜΑΤΟΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΝΑ ΣΥΝΗΘΙΣΕΤΕ ΝΑ ΚΟΒΕΤΕ ΔΡΟΜΟ.

5 Οπως βγαίνετε από το τούνελ, υπάρχει ένα εξόγκωμα στο δρόμο που εξακοντίζει τα αμάξια στον αέρα. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε εκεί είναι να πάτε ίσια για να μη βρεθείτε εκτός δρόμου.





4 Η απότομη αριστερή στροφή μέσα στο τούνελ ίσως αποβεί μοιραία. Για να τη βγάλετε καθαρή, πάρτε τη δεξιά λωρίδα και, λίγο προτού μπείτε μέσα στο τούνελ, αρχίστε να στρίβετε.



3 Μετά το προηγούμενο (2), και ενώ πλησιάζετε στην τρίτη στροφή, αυτή τη φορά κοιτάξτε τον αριστερό φράχτη. Ξαναμπείτε στο κενό και συνεχίστε ίσια, παράλληλα με το φράχτη.



2 Η πρώτη ευκαιρία σας να κόψετε δρόμο. Οπως μπαίνετε στη στροφή, δεξιά υπάρχει ένα κενό στο φράχτη. Περάστε από εκεί, βγείτε στην παραλία και κατευθυνθείτε προς την άκρη του βουνού, για να ξαναβγείτε στο δρόμο.



1 Λίγο μετά την αρχή, ο δρόμος διακλαδώνεται. Αριστερά μπαίνετε σε ένα τούνελ, αλλά εσείς προτιμήστε το δεξιό δρόμο. Μπορεί η στροφή από εκεί να είναι λίγο δυσκολότερη, όμως γλιτώνετε χρόνο.



RALLY

JUNGLE

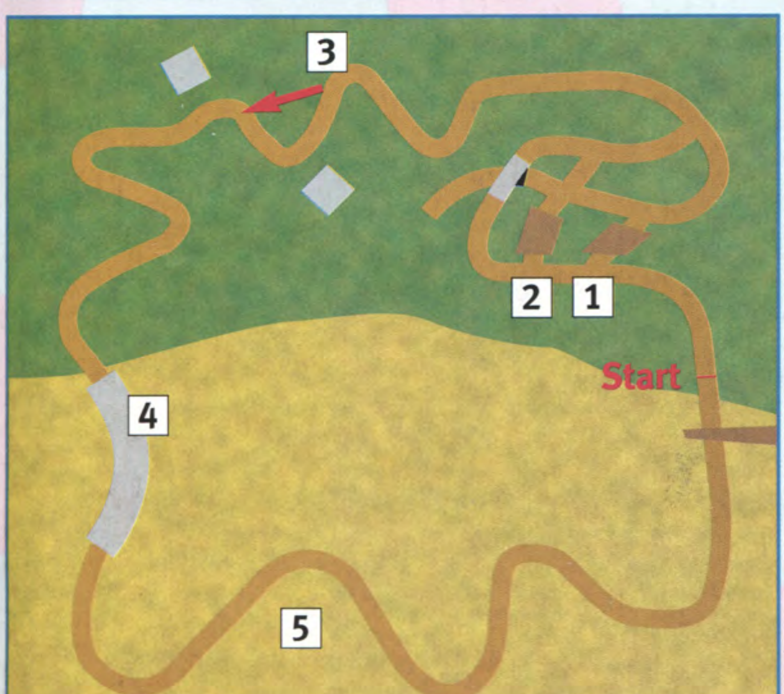
ΜΙΑ ΒΟΛΤΑ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΤΡΟΠΙΚΑ ΔΑΣΗ ΤΗΣ ΝΟΤΙΑΣ ΑΜΕΡΙΚΗΣ, ΔΙΠΛΑ ΣΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ ΑΡΧΑΙΩΝ ΝΑΩΝ ΤΩΝ ΜΑΓΙΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΗ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΜΑΘΕΙ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΟ ΟΧΗΜΑ ΣΑΣ ΣΕ ΑΝΤΙΞΟΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ. Η ΛΑΣΠΩΔΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΠΟΛΥ ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΚΡΑΤΗΜΑ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ.



4 Αυτό το τούνελ είναι σχετικά εύκολο. Η όλη δυσκολία έγκειται στα αγάλματα, τα οποία πάνε παράλληλα με τον τοίχο. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε εδώ είναι να προσέχετε να μην τρακάρετε πάνω τους.



5 Ολος αυτός ο τομέας περνά μέσα από τις λάσπες. Αν πάτε μέσα από τα νερά μειώνεται η ταχύτητά σας και δεν γλιτώνετε ούτε δευτερόλεπτο. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να παίρνετε τις στροφές, όσο πιο κλειστά μπορείτε.





3 Συνεχίστε ίσια και πηγαίνετε μέσα από τα χωράφια. Αυτό θα σας γλιτώσει αρκετά δευτερόλεπτα. Μπορείτε να ξαναβγείτε στον κεντρικό οποιαδήποτε στιγμή, όμως προσέξτε να πάτε ίσια για να μην πεταχτείτε εκτός δρόμου.



2 Αν δεν προλάβετε το προηγούμενο (1), μη στεναχωριέστε καθόλου. Υπάρχει άλλο ένα τούνελ στα δεξιά σας. Μόλις βγείτε έξω, πηγαίνετε ή δεξιά ή ίσια, για να βγείτε στον κεντρικό. Μόνο μην πάτε αριστερά, γιατί θα φθάσετε σε αδιέξοδο.



1 Υπάρχουν δύο τρόποι για να κόψετε δρόμο, αμέσως μετά την πρώτη στροφή. Ο πρώτος είναι να πάτε δεξιά, μόλις δείτε την είσοδο για το τούνελ. Μετά συνεχίστε πάλι δεξιά για να ξαναβγείτε στον κεντρικό δρόμο.

DESERT

ΑΡΚΕΤΑ ΔΥΣΚΟΛΗ ΠΙΣΤΑ, ΓΕΜΑΤΗ ΛΑΚΚΟΥΒΕΣ ΚΑΙ ΥΨΩΜΑΤΑΚΙΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΝΑΠΟΔΟΓΥΡΙΣΟΥΝ ΤΟ ΟΧΗΜΑ ΣΑΣ ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΑ. ΕΧΕΙ ΟΜΩΣ ΜΙΑ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΟΥ, ΑΝ ΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ, ΘΑ ΓΛΙΤΩΣΕΤΕ ΠΟΛΥ ΧΡΟΝΟ.

4 Από τα δυσκολότερα σημεία της πίστας. Ετσι και ξεφύγετε από το δρόμο, σίγουρα θα καταλήξετε να σκάσετε σε κάποια κολόνα ή τοίχο. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε εδώ είναι να προσέχετε να μην ξεφύγετε από το δρόμο!



3 Εδώ δεν υπάρχει τίποτα να κάνετε, ωστόσο παρουσιάζεται ένα μοναδικό και πρωτότυπο φαινόμενο. Δίπλα στο δρόμο υπάρχουν... αερόστατα! Ουάαου! Εχετε ξαναδεί κάτι τέτοιο σε racing game; Εγώ, πάντως, ποτέ...



2 Ιδού η περιβόητη δευτερεύουσα διαδρομή. Μετά την πόλη κοιτάζετε δεξιά. Μόλις δείτε το... μικρό σπίτι στο λιβάδι, πάρτε το χωματόδρομο, ο οποίος πάει μέσα στο δάσος. Αν δεν "στουκάρετε" σε κάποιο δέντρο, θα γλιτώσετε πολύ δρόμο.

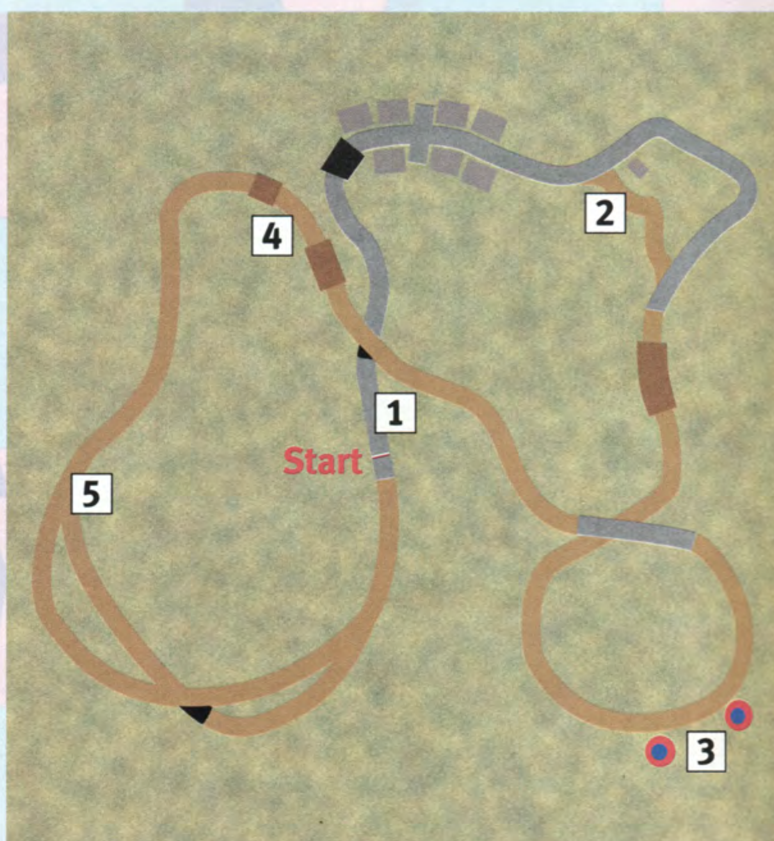




5 Κοιτάξτε να δείτε: Οπου και να πάτε, όποιο δρόμο και να πάρετε, σε μας το ίδιο κάνει και δεν μας επηρεάζει στο ελάχιστο. Εάν όμως θέλετε να γλιτώσετε μια κλειστή στροφή, πηγαίνετε αριστερά.



1 Μπαίνοντας σε αυτή τη στροφή πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί. Αν πάτε πολύ αριστερά, θα αναποδογυρίσετε το αμάξι. Αν πάλι πάτε πολύ δεξιά, θα τρακάρετε στον τοίχο. Αν δεν τα καταφέρνετε με τίποτα, δοκιμάστε να κόψετε ταχύτητα.



MOUNTAIN

Η ΩΡΑΙΟΤΕΡΗ ΠΙΣΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΚΤΥΛΙΣΣΕΤΑΙ ΒΕΒΑΙΩΣ ΣΤΑ ΒΟΥΝΑ. ΕΔΩ Η ΜΟΝΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΔΙΝΕΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ ΠΟΙΟ ΔΡΟΜΟ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ. ΟΜΩΣ, ΟΣΟ ΠΙΟ ΣΥΝΤΟΜΗ ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΤΟΣΟ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ ΓΙΝΕΤΑΙ.



5 Αλλη μία κατηφόρα. Απλώς κόψτε λίγο ταχύτητα για να μη σας πετάξει η στροφή. Μετά τη γέφυρα είστε πάλι ελεύθεροι να γκαζώσετε.



4 Αυτή η λασπώδης διαδρομή είναι πολύ απότομη και επικίνδυνη. Η χρήση των φρένων είναι απαραίτητη, προσέξτε όμως μην το παρακάνετε. Προσέξτε επίσης και το εξόγκωμα προς το τέλος.



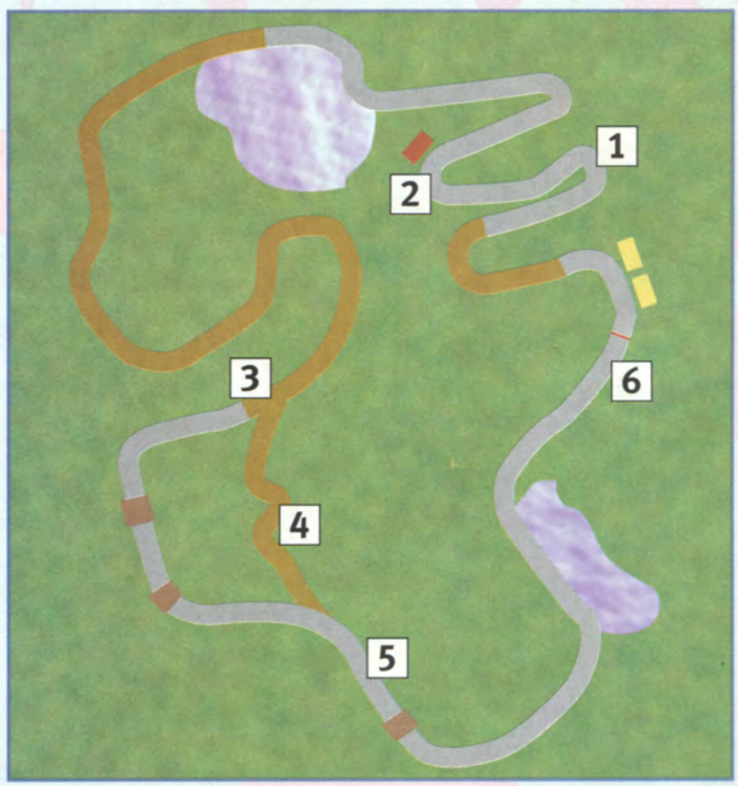
3 Η δεξιά διαδρομή είναι εύκολη και κατάλληλη για να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες. Η αριστερή είναι πολύ γρηγορότερη αλλά και δυσκολότερη και, αν δεν είστε πεπειραμένος οδηγός, θα τα βρείτε σκούρα. Πολύ σκούρα...



2 Και άλλη απότομη στροφή. Τώρα, πού βρέθηκε το μοτέλ στη μέση του δρόμου, είναι άλλη ιστορία. Εσείς πάντως δεν έχετε κλείσει δωμάτιο, γι' αυτό προσπαθήστε να το προσπεράσετε.



6 Λίγο πριν από το τέλος τις πίστας υπάρχει αυτή η διαβολική στροφή. Μπορεί να μην της φαίνεται, αλλά είναι πολύ επικίνδυνη. Για καλό και για κακό, μειώστε λίγο την ταχύτητά σας. Ποτέ δεν ξέρετε...



1 Πολλές και επικίνδυνες οι στροφές σε αυτή την πίστα. Για να βγάλετε τέτοιες στροφές, η χρήση του χειρόφρενου κρίνεται απαραίτητη. Προσέξτε όμως, γιατί στο πρωτάθλημα τα αντίπαλα οχήματα παίρνουν πάντα τις καλύτερες θέσεις.

STRIP MINE

Προκειται για την κρυφη (αχ, καλε...!) πιστα του παιχνιδιου. Για να εχετε την ευκαιρια να οδηγησετε σε αυτην, θα πρεπει να τερματισετε το πρωταθλημα του παιχνιδιου (Ή να ενεργοποιησετε το αναλογο cheat).



8 Οπως κινείστε στο δρόμο του λιμανιού, αμέσως μετά το φορτηγό πλοίο μπείτε στη δεξιά λωρίδα, και θα εκτιναχτείτε στα ύψη. Πλάκα (!) δεν έχει;



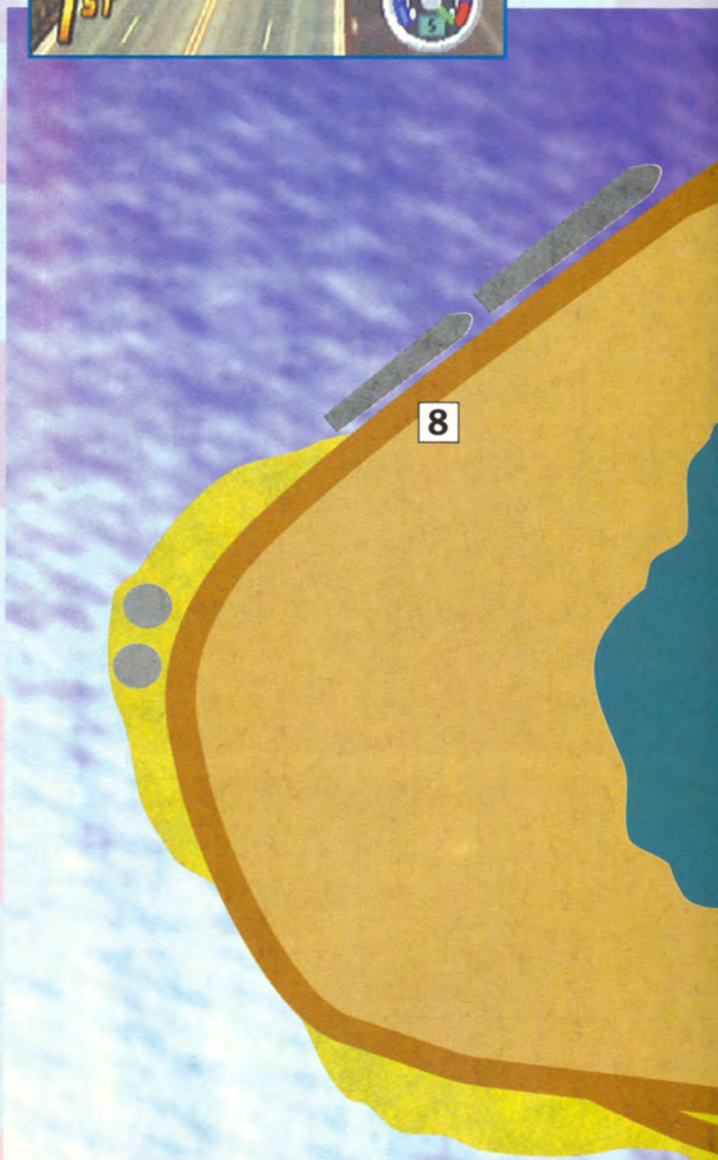
7 Εάν στο πρώτο σταυροδρόμι πήγατε δεξιά και το έχετε μετανιώσει, έχετε ακόμα μία ευκαιρία να επανορθώσετε και να μπείτε στο τούνελ, πηγαίνοντας αριστερά από το γερανό. Ειδάλλως, συνεχίζετε ίσια και πάτε στο λιμάνι.



6 Ο υπόνομος έχει δύο επίπεδα. Εάν πάτε γρήγορα, θα εκτιναχτείτε στο πάνω επίπεδο, το οποίο έχει λιγότερα νερά και, συνεπώς, είναι πιο γρήγορο. Εάν όχι, θα βουλιάξετε στα σκ...νερα!



5 Είναι αρκετά τα σημεία, όπου έχετε την επιλογή να πάρετε τον επάνω ή τον κάτω δρόμο. Ομως, στο συγκεκριμένο πάρτε οπωσδήποτε τον επάνω, εκτός αν θέλετε να βρεθείτε κάτω από το φορτηγό.

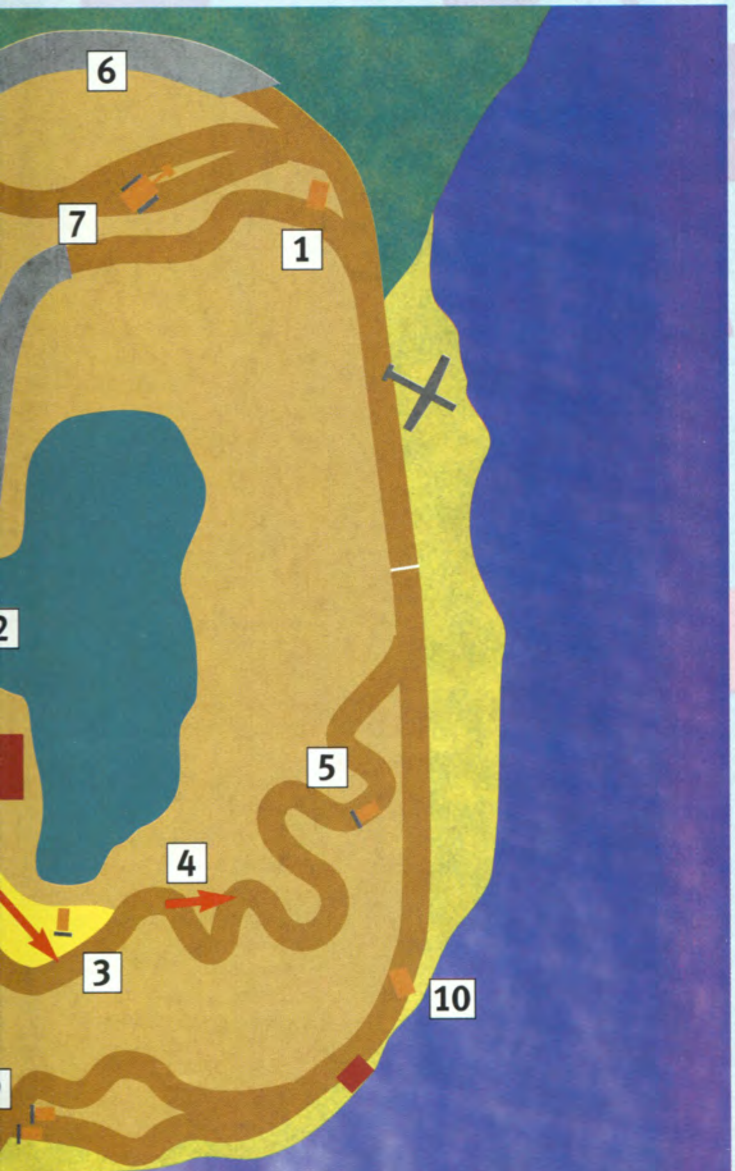




4 Αμέσως μετά έχετε άλλη μία ευκαιρία να γλιτώσετε χρόνο, πηγαίνοντας για άλλη μια φορά από την άμμο. Για να τα καταφέρετε, πρέπει να πάρετε μια πάρα πολύ κλειστή στροφή.

9 Μόλις δείτε τις δύο μπουλντόζες, σημαίνει πως ήρθε η ώρα να διαλέξετε: Θα πάρετε τον εύκολο αριστερό δρόμο ή θα το ρισκάρετε και θα περάσετε ανάμεσα από τις μπουλντόζες; Η απόφαση είναι δική σας. Πάντως, όποια και αν είναι αυτή, σας ενημερώνουμε ότι οι δύο δρόμοι ξαναενώνονται λίγο αργότερα.







10 Κι άλλο σκουπιδιάρικο! Μα, τι γίνεται εδώ; Ή πάτε δεξιά, από την άμμο, και τελείωσε ή -αν είστε πολύ "βαρύς"- περνάτε ανάμεσα από τις ρόδες. Λάβετε υπόψη ότι σας δίνεται μόνο μία ευκαιρία.



1 Οταν δείτε αυτό το τεράστιο σκουπιδιάρικο, θα κάνετε αριστερά ή δεξιά (αν συνεχίσετε ευθεία, θα πέσετε πάνω του). Αριστερά θα συναντήσετε δύο κλειστές στροφές, ενώ δεξιά θα πάτε προς το λιμάνι με την ησυχία σας.



3 Αφού περάσετε από τους τοίχους, κόψτε δρόμο από την παραλία. Προσέχετε όμως την μπουλντόζα και την πολύ κλειστή στροφή, μόλις ξαναπατήσετε στην άσφαλτο.



2 Μόλις βγείτε από το τούνελ, θα δείτε το αμάξι σας να πετά. Εάν δεν θέλετε να μείνει μόνιμα σε αυτή την κατάσταση, φροντίστε να πηγαίνετε ίσια.

Του Μένη Μαλαξιανάκη

MDK



Και Τώρα η Συνέχεια...

4ος ΚΟΣΜΟΣ

1η ΠΕΡΙΟΧΗ

Πηδήξτε και αιωρηθείτε προς τα κάτω μέσα στο χάσμα. Καθώς αιωρείστε προς τα κάτω, γυρίστε έτσι, ώστε να αντικρίζετε προς την αντίθετη κατεύθυνση. Θα πρέπει τώρα να έχετε πλήρη οπτική επαφή με τον μεγάλο Sentry. Πυροβολήστε τον και καταστρέψτε τον με το πολυβόλο σας. Υπάρχει και ένα Super Chain Gun pick-up στην πλατφόρμα στα δεξιά σας. Μπορείτε να σκοτώσετε αυτόν το φρουρό και να μαζέψετε το Super Chain Gun, ώστε να εξοντώνετε πιο γρήγορα τους Sentry. Μετά σκοτώστε τους υπόλοιπους φρουρούς και σκαρφαλώστε στην πλατφόρμα όπου αιωρούνταν πριν ο Sentry. Εκεί θα βρείτε ένα snowboard. Περπατήστε επάνω του και θα εκτιναχθείτε από τη ράμπα περνώντας μέσα από τη γυάλινη πόρτα.

2η ΠΕΡΙΟΧΗ

Κάνετε πλάγια βήματα προς τα αριστερά και τα δεξιά, έτσι ώστε να περάσετε όσο το δυνατόν πιο ανώδυνα το τούνελ. Πυροβολήστε τους φρουρούς και τα Stop Boards καθώς τα πλησιάζετε και με προσοχή αποφύγετε τους μεγάλους βράχους.

3η ΠΕΡΙΟΧΗ

Μόλις προσγειωθείτε σε αυτή την περιοχή, πυροβολήστε το φρουρό που βρίσκεται δίπλα από την κονσόλα, μετά πυροβολήστε μια-δυο φορές στην κονσόλα για να ανασύρετε ένα πλοίο. Μόλις καταστρέψετε τους δύο ερχόμενους φρουρούς, μπείτε στο πλοίο και σε Bombing Mode. Με το πλοίο τώρα θα περιπλανηθείτε μέσα στην περιοχή, προτού σας επιστρέψει στο μέρος από όπου ξεκινήσατε. Βομβαρδίστε τα πάντα όπως κάνατε και την πρώτη φορά. Οταν είστε και πάλι στο έδαφος, καταστρέψτε το μικρό καπέλο που βρίσκεται δίπλα σας και μαζέψτε το Dummy Decoy pick-up που είναι μέσα του. Τώρα τρέξτε μέσα στην περιοχή και πηγαίνετε ακριβώς απέναντι από το σημείο όπου βρίσκεστε. Εάν σας ξέφυγε κάποιο από τα Gun Towers ή τα Gun Pods, μπείτε σε snipper-mode και πυροβολήστε στο κεφάλι τους Gun controllers. Καθώς βρίσκεστε κοντά στην έξοδο στον μακρινό τοίχο της περιοχής, μαζέψτε τα pick-ups και ρίξτε το Dummy Decoy μπροστά σας ώστε να απασχολήσετε τους φρουρούς και τον Sentry. Καθώς αυτοί πυροβολούν προς το Decoy, εσείς ρίξτε τους και σκοτώστε τους με το πολυβόλο σας. Οταν τους σκοτώσετε όλους, βγείτε από την περιοχή μπαίνοντας στη σπηλιά και ανεβαίνοντας στο επόμενο snowboard.

4η ΠΕΡΙΟΧΗ

Καθώς προχωράτε με το snowboard μέσα στο τούνελ, μαζέψτε και τα δέκα Bones, έτσι ώστε να πάρετε ένα pick-up στο τέλος του τούνελ. Επίσης, μαζεύοντας τα Earthworm Jim pick-ups οι εχθροί σας θα βρεθούν προ εκπλήξεως, καθώς θα τους έρχονται αγελάδες επάνω στα κεφάλια τους. Οταν φτάσετε στο σημείο όπου διαχωρίζεται το τούνελ σε επίπεδα, πηδήξτε με το snowboard σας στο επάνω επίπεδο. Εάν μαζέψατε και τα δέκα Bones μέσα στο τούνελ, τότε, όταν φτάσετε στο τέλος, ένα πλοίο ανεφοδιασμού θα έρθει στο τούνελ με ένα Twister pick-up να κρέμεται από κάτω του. Πηδήξτε καθώς περνά από επάνω σας, έτσι ώστε να το μαζέψετε.

5η ΠΕΡΙΟΧΗ

Αιωρηθείτε προς τα κάτω και πυροβολήστε τα τρία ιπτάμενα Drones. Επειτα αναρριχηθείτε στο υποβρύχιο και πηγαίνετε προς το τέλος του δωματίου για να μαζέψετε μια Sniper Grenade. Χρησιμοποιήστε τη για να καταστρέψετε τους φρουρούς, και ένα τεθωρακισμένο θα κάνει την εμφάνισή του στην περιοχή. Ανατινάξτε το τεθωρακισμένο είτε σε sniper mode και ενώ βρίσκεστε επάνω στο υποβρύχιο είτε από το έδαφος με το πολυβόλο σας. Τώρα μαζέψετε τη World's Smallest Nuclear Bomb και σκοτώστε τους εναπομείναντες φρουρούς. Εν συνεχεία, βρείτε την ατομική κλειδαριά στις πόρτες του υποβρυχίου και χρησιμοποιήστε την πυρηνική βόμβα για να την ανατινάξετε. Μπείτε στο υποβρύχιο, όπου θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τον Sub Boss. Σκοτώστε τον ρίχνοντάς του χειροβομβίδες. Ακολουθήστε τη διαδρομή που οδηγεί στην επόμενη περιοχή.

6η ΠΕΡΙΟΧΗ

Καταστρέψτε όλους τους Guard Generators σε αυτήν την περιοχή με το πολυβόλο σας και έπειτα σκοτώστε όλους τους φρουρούς. Ανατινάξτε όλα τα βαρέλια ώστε να αποκαλυφθούν όλα τα power-ups και τα pick-ups. Πλησιάστε το αιωρούμενο Gun Pod και είτε χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να το καταστρέψετε είτε ρίξτε τους χειροβομβίδες. Χρησιμοποιήστε το χώρο που υπάρχει για να αιωρηθείτε προς το επόμενο επίπεδο και έπειτα πάρτε το snowboard για να πάτε στην επόμενη περιοχή.

7η ΠΕΡΙΟΧΗ

Οπως και στο προηγούμενο snowboarding επίπεδο, μαζέψτε και τα δέκα Bones για να πάρετε τελικά ένα Twister pick-up. Οταν φτάσετε στο σταυροδρόμι στο τούνελ, πηγαίνετε προς τα δεξιά για να μαζέψετε ένα Super Chain Gun pick-up. Καθώς προχωράτε μέσα στο τούνελ, μαζέψτε τα Earthworm Jim pick-ups για να πετάξετε μια αγελάδα στα εχθρικά Gun Pods.

8η ΠΕΡΙΟΧΗ

Πηδήξτε στον αέρα και αιωρηθείτε προς τα πάνω για να μαζέψετε το Super Chain Gun pick-up. Πυροβολήστε προς τα κάτω προς το εχθρικό πλοίο και έπειτα πηγαίνετε κάτω για να μαζέψετε τα pick-ups που άφησε. Τρέξτε προς το επόμενο κομμάτι αυτής της περιοχής και καταστρέψτε τον Guard Generator με το Super Chain Gun. Θα σας αποκαλύψει ένα Most Cowardly power-up. Μαζέψτε το και έπειτα μπείτε στο τελευταίο δωμάτιο αυτής της περιοχής. Αποφύγετε τις βόμβες του Gun Pod Boss και καταστρέψτε το βαρέλι στα αριστερά του δωματίου. Αυτό θα απελευθερώσει ένα Dummy Decoy. Μαζέψτε το και πετάξτε το έτσι ώστε να αποσπάσετε την προσοχή του Boss. Επειτα τρέξτε προς την άλλη πλευρά του δωματίου και καταστρέψτε τα υπόλοιπα βαρέλια για να λάβετε μια μεγάλη παρτίδα από χειροβομβίδες. Σταθείτε εμπρός από τον Gun Pod Boss και ρίξτε του όλες τις χειροβομβίδες σας. Ρίχτε του μέχρι να καταστραφεί και έπειτα βγείτε από την περιοχή.

5ος ΚΟΣΜΟΣ

1η ΠΕΡΙΟΧΗ

Μπείτε σε Sniper Mode και περιμένετε μέχρι το MotherShip να πετάξει από επάνω σας. Ακολουθήστε το και γρήγορα πυροβολήστε σε καθένα από τα Gun Pods που βρίσκονται πλευρικά του σκάφους. Βγείτε από sniper mode και τρέξτε μέσα στην περιοχή. Χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να καταστρέψετε όλους τους φρουρούς σε αυτή την περιοχή και έπειτα βρείτε τη ράμπα στα δεξιά σας που οδηγεί σε μία μυστική sniper position και σε ένα Dummy Decoy. Μαζέψτε το Dummy decoy και μπείτε σε sniper mode. Κοιτάξτε μέσα από την τρύπα του τοίχου και κάνετε zoom στο Alert Droid στη μακρινή πλευρά της περιοχής μπροστά από την Atomic Locked Door. Σκοτώστε το και έπειτα βγείτε από sniper mode και προχωρήστε πίσω προς το κέντρο της περιοχής. Ενα πλοίο με μια World's Smallest Nuclear Bomb θα πετάξει στην περιοχή και θα αφήσει δύο φρουρούς.
Καταστρέψτε τους φρουρούς και έπειτα καταστρέψτε το πλοίο και μαζέψτε τη βόμβα. Προχωρήστε προς τα αριστερά της περιοχής και ρίξτε την ατομική βόμβα στην ατομική κλειδαριά για να ανοίξετε την πόρτα της εξόδου.

2η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σκοτώστε και το φρουρό και το Alert Droid στην αρχή αυτής της περιοχής και έπειτα πηδήξτε απέναντι στην επόμενη πλατφόρμα. Τρέξτε και πηδήξτε προς το τέλος αυτού του κομματιού για να φτάσετε στην άκρη του δρόμου διαφυγής μπροστά σας. Σταματήστε στην είσοδο του τούνελ και μπείτε σε snipper mode. Τώρα κάνετε zoom και σημαδέψτε το βαρέλι που εκρήγνυται στην άλλη άκρη του τούνελ. Πυροβολήστε το

για να ανατινάξετε έναν Sentry που κρυβόταν πίσω από τη γωνία του τούνελ. Προχωρήστε μέχρι το τέλος και μαζέψτε την sniper grenade από την άκρη της πλατφόρμας. Επειτα χρησιμοποιήστε τις snipper grenades για να σκοτώσετε τον Sentry στην άλλη πλευρά της περιοχής.
Πηγαίνετε προς τα κάτω στην περιοχή και τρέξτε προς την πλατφόρμα όπου αιωρούνταν ο Sentry. Αναρριχηθείτε στην πλατφόρμα και μαζέψτε ένα Super Chain-Gun pick-up. Χρησιμοποιήστε το για να καταστρέψετε το Gun Ship, το οποίο απογειώνεται από το κέντρο της περιοχής.
Μόλις καταστραφεί, θα αφήσει πίσω του ένα Forklift, το οποίο θα προσπαθήσει να σας εξοντώσει. Σκοτώστε τον οδηγό πυροβολώντας το Glass Dome του και έπειτα χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να το σπρώξετε προς το κίτρινο panel που υπάρχει στο έδαφος. Αυτό θα απενεργοποιήσει το πεδίο ενέργειας και θα σας επιτρέψει να φύγετε από το επίπεδο.

3η ΠΕΡΙΟΧΗ

Αιωρηθείτε προς το air shaft και έπειτα πηγαίνετε προς τα κάτω, στη ράμπα η οποία οδηγεί μέσα στην περιοχή. Σκοτώστε τους δύο φρουρούς και το Alert Droid στο πάνω μέρος της ράμπας και έπειτα αντικρίστε το Control Room που βρίσκεται αρκετά μακριά.
Κάνετε zoom στον Technician στο control room και πυροβολήστε τον. Περιμένετε μέχρι να ανατιναχθεί το Support Arm και απελευθερώστε το πλοίο. Πυροβολήστε το καθένα από τα Gun Pods που βρίσκονται κάτω από το πλοίο. Τρέξτε προς το μπροστινό μέρος του πλοίου και μπείτε σε snipper mode για να σημαδέψετε τον πιλότο του πλοίου. Σκοτώστε τον και το πλοίο θα χάσει τον έλεγχο και θα συντριβεί.
Σκοτώστε όλους τους φρουρούς της περιοχής και έπειτα σκοτώστε και τον Sentry. Τώρα πηδήξτε προς τον σπασμένο τοίχο και μαζέψτε το Dummy decoy που βρίσκεται δεξιά σας. Γυρίστε προς τα πίσω και ακολουθήστε το διάδρομο που οδηγεί προς τα αριστερά, στην επόμενη περιοχή.

4η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σκοτώστε όλους τους Technicians στο πάνω μέρος αυτής της περιοχής και έπειτα μαζέψτε το Mortar pick-up στην άλλη πλευρά του δωματίου. Μόλις η επάνω περιοχή έχει εκκαθαριστεί, ρίχτε στο Spinning Globe στο κέντρο του δωματίου με το πολυβόλο σας μέχρι να πέσει κάτω και να σπάσει το γυάλινο πάτωμα του δωματίου. Επειτα πηδήξτε στο επάνω δαχτυλίδι και αιωρηθείτε στο επόμενο δωμάτιο που υπάρχει από κάτω. Καθώς πλησιάζετε προς τα κάτω, χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να σκοτώσετε τους δύο Technicians που δουλεύουν στις κονσόλες τους. Οταν έχετε σκοτώσει δύο, ο τελευταίος θα τρέξει προς το κέντρο του δωματίου και θα ανοίξει μια μυστική καταπακτή στο πάτωμα. Μπείτε μέσα στην τρύπα για να βγείτε από την περιοχή.

5η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σταματήστε στην είσοδο, κάνετε zoom στο Alert Droid και σκοτώστε το. Επειτα κάνετε zoom στους δύο κοιμώμενους φρουρούς, πυροβολήστε τους στο κεφάλι και σκοτώστε τους. Τρέξτε προς την πόρτα στα δεξιά σας και ρίξτε την Dummy Decoy μπροστά σας καθώς την πλησιάζετε.
Ο αιωρούμενος φρουρός θα αποσπασθεί από αυτό και έτσι εσείς μπορείτε να του ρίξετε με το πολυβόλο σας και να τον καταστρέψετε. Επειτα σκοτώστε τους δύο φρουρούς που βρίσκονται μέσα στο δωμάτιο και μαζέψτε τη World's Smallest Nuclear Bomb και το Grenade pick-up.
Τρέξτε πίσω προς το κεντρικό σημείο της περιοχής και μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται ακριβώς απέναντι από αυτή που μόλις βγήκατε. Σκοτώστε όλους τους κοιμώμενους φρουρούς και το Alert Droid που βρίσκονται μέσα στο δωμάτιο και έπειτα σκαρφαλώστε στη ράμπα στη γωνία, για να φτάσετε στο επόμενο επίπεδο. Χρησιμοποιήστε τις χειροβομβίδες σας για να ανατινάξετε τους τρεις Guard Generators και έπειτα κάνετε zoom στην άλλη πλευρά της περιοχής και σημαδέψτε το Alert Droid που στέκεται δίπλα από το Thumper pick-up. Πηδήξτε απέναντι, επάνω στη μικρή πλατφόρμα που βρίσκεται πάνω από την είσοδο της περιοχής και έπειτα πηδήξτε στην απέναντι πλευρά. Μπείτε σε snipper mode για να πυροβολήσετε μερικά mortars μέσα στην τρύπα και για να σκοτώσετε τον αιωρούμενο φρουρό ακριβώς από κάτω και έπειτα πέστε κάτω. Σκοτώστε τον δεύτερο αιωρούμενο Sentry και έπειτα προχωρήστε προς το μπαλκόνι και ρίξτε την πυρηνική βόμβα για να βγείτε από την περιοχή.

6η ΠΕΡΙΟΧΗ

Μαζέψτε το Super Chain Gun pick-up που βρίσκεται κρυμμένο πίσω από τον πρώτο θάμνο και έπειτα συνεχίστε εμπρός προς το φαράγγι. Καταστρέψτε τους Guard Generators, τους φρουρούς και οποιοδήποτε Flying Drone συναντήσετε μέχρι να φτάσετε στο τέλος του φαραγγιού. Γρήγορα τρέξτε προς το τελευταίο μέρος και μαζέψτε το Turkey power-up και τη World's Smallest Nuclear Bomb. Ρίξτε τη βόμβα στον αιωρούμενο φρουρό που βρίσκεται μπροστά από την ατομική κλειδαριά και τρέξτε πίσω, στο προηγούμενο κομμάτι του φαραγγιού. Περιμένετε μέχρι να εκραγεί η πυρηνική βόμβα και έπειτα σκοτώστε τον αιωρούμενο φρουρό με το πολυβόλο σας και φύγετε.

7η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σκαρφαλώστε προς τα πάνω για να μαζέψετε το Dummy Decoy pick-up. Γυρίστε έτσι ώστε να αντικρίζετε τους φρουρούς και ρίχτε τους το Dummy Decoy προκειμένου να τους αποσπάσετε την προσοχή. Επειτα σκοτώστε τους όλους.
Στη συνέχεια πηδήξτε κάτω στο έδαφος και τρέξτε προς τα βράχια, στη μακρινή πλευρά του δωματίου και σκαρφαλώστε στο βράχο με το Super Chain Gun pick-up. Μαζέψτε το και χρησιμοποιήστε το για να εκκαθαρίσετε την περιοχή από το δεύτερο κύμα των φρουρών.
Σκοτώστε τα τέσσερα Alert Droids και έπειτα βγάλτε από τη μέση τα τρία Forklifts πυροβολώντας τα Glass Domes. Πέστε κάτω στο πάτωμα και χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να σπρώξετε ένα από τα Forklifts πέρα από τα βράχια, αριστερά από την είσοδο της περιοχής. Επειτα πηδήξτε επάνω στο Forklift. Μπορείτε τώρα να φτάσετε την άκρη του βράχου και να ανεβείτε επάνω του. Πηδήξτε στην επόμενη πλατφόρμα και έπειτα ξανά προς το διάδρομο που οδηγεί στο κέντρο του δωματίου. Ακολουθήστε τον μέχρι τα άλλα βράχια και πηδήξτε στο πιο κοντό από αυτά. Σταθείτε επάνω του και γυρίστε έτσι ώστε να αντικρίζετε την πλατφόρμα που βρίσκεται από πάνω. Πηδήξτε επάνω της και πηγαίνετε αντίθετα από τη φορά του ρολογιού, έτσι ώστε να βρεθείτε τελικά κάτω από μια πλατφόρμα με ένα Apple Health power-up. Περιμένετε μέχρι ένα Forklift να αρχίσει να έρχεται προς το μέρος σας και έπειτα πυροβολήστε το έτσι ώστε να σταματήσει δίπλα από την πλατφόρμα. Πηδήξτε επάνω του και έπειτα επάνω στην πλατφόρμα. Μαζέψτε το Apple Health power-up και έπειτα πηδήξτε στην πλατφόρμα που βρίσκεται στην κέντρο του δωματίου. Από εκεί αιωρηθείτε αριστερά προς την πόρτα εξόδου.

8η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σταθείτε στο επάνω μέρος της μεγάλης ράμπας και κάνετε zoom σε κάποιο από τα Gun Pods που αιωρούνται αρκετά μακριά και πλάγια και σκοτώστε τα. Προχωρήστε προς το κάτω μέρος της ράμπας και σκοτώστε όλους τους φρουρούς της περιοχής. Αφότου έχουν σκοτωθεί όλοι οι φρουροί, καταστρέψτε το δεύτερο Gun Pod αντικρίζοντας τον πύργο όπου αιωρείται και πυροβολώντας με το πολυβόλο σας. Τρέξτε προς την άλλη πλευρά του πύργου. Μπείτε σε snipper mode και χρησιμοποιήστε πλάγια βήματα για να πάτε στο πίσω μέρος του πύργου που θα σας προστατέψει από το τελευταίο Gun Pod. Κοιτάξτε προς τα πάνω και κάνετε zoom στον ανοιχτό τομέα του όπλου για να σκοτώσετε τον Gun Operator. Οταν και τα τρία Gun Pods έχουν καταστραφεί, τρέξτε πίσω στο πάνω μέρος της ράμπας και κάνετε στροφή.
Πηδήξτε από το υψηλότερο σημείο της ράμπας και αιωρηθείτε προς τα κάτω, προς τον πύργο που βρίσκεται δεξιά σας. Καθώς αιωρείστε από πάνω της, θα μαζέψετε ένα Apple Health power-up. Τώρα γυρίστε έτσι ώστε να αντικρίζετε τον κεντρικό πύργο και αιωρηθείτε προς αυτόν. Μαζέψτε το τελευταίο Apple power-up και γυρίστε έτσι ώστε να αντικρίζετε τη διαδρομή από όπου ήρθατε. Αιωρηθείτε κατά μήκος της περιοχής προς την πόρτα στο πάνω μέρος της περιοχής για να βγείτε.

9η ΠΕΡΙΟΧΗ

Κάνετε zoom στον Gunta και πυροβολήστε τον μια-δυο φορές και θα πηδήξει προς τα πάνω ενεργοποιώντας μια μεγάλη πόρτα. Πηγαίνετε προς τα κάτω και προσγειωθείτε στο κέντρο της περιοχής. Τώρα σταθείτε στην άκρη και περιμένετε έναν μεγάλο βράχο να κάνει την εμφάνισή του. Ακολουθήστε τη διαδρομή του και πυροβολείτε τον συνέχεια μέχρι να εκραγεί.
Οταν καταστραφεί, τρέξτε προς το μέρος του και μαζέψτε τα pick-ups που έχει αφήσει. Βρείτε το διάδρομο ο οποίος οδηγεί πίσω, στο κεντρικό μέρος της περιοχής, και περιμένετε έως ότου ένα μεγάλο Mothership να πετάξει από επάνω σας. Οταν περάσει, μπείτε σε snipper mode και ρίξτε σε όλα τα Gun Pods που βρίσκονται πλευρικά του σκάφους. Οταν τα καταστρέψετε όλα, το πλοίο θα καταστραφεί και θα απελευθερώσει ένα κύμα φρουρών στην περιοχή. Σκοτώστε όλους τους φρουρούς και το Gunta θα ανοίξει την πόρτα, πηδήξτε έξω από την περιοχή και μαζέψτε τα Bones.

Μη λησμονήσετε να διαβάσετε το τρίτο και τελευταίο μέρος της λύσης αυτού του εκπληκτικού παιχνιδιού στο επόμενο τεύχος του "Pixel".

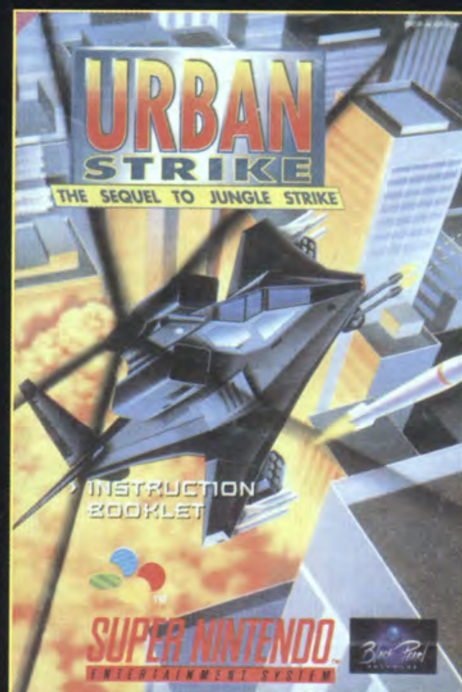
SWEET SIXTEEN

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πολλοί μένουν πιστοί στην παλιά γενιά. Για τους υπόλοιπους, remember...

Του Νίκου Κοσμάτου

URBAN STRIKE
SNES

Πώς θα μπορούσε κάποιος να χαρακτηρίσει το Urban Strike; Σίγουρα δεν είναι άλλο ένα shoot'em up, αφού έχει πολλά στοιχεία simulation. Οπως και να έχουν τα πράγματα όμως, το αποτέλεσμα είναι αχαλίνωτη διασκέδαση. Παίρνετε το μέρος ενός επίλεκτου πιλότου, ο οποίος έχει διαταγή να αποτρέψει τον πολιτικό H.R. Malone, από το να υλοποιήσει τα μυστικά σχέδιά του για την κατάλυση της αμερικανικής κυβέρνησης. Ετσι απλά, λοιπόν, ξεχύνεστε στην καταδίωξη, σε δέκα εκπληκτικά επίπεδα με περισσότερες από σαράντα αποστολές. Στη διάρκεια του παιχνιδιού θα χρειαστεί να πλοηγήσετε το τελευταίας τεχνολογίας ελικόπτερο Mohican, καθώς και το Blackhawke. Εντούτοις δεν θα αναλαμβάνετε δράση μόνο στον αέρα αλλά και στη στεριά, είτε οδηγώντας το πανίσχυρο GAV (Ground Assault Vehicle) είτε παίρνοντας το ρόλο ενός μοναχικού commando. Στα ελικόπτερα δεν θα είστε μόνοι, καθώς θα έχετε στο πλευρό σας τον co-pilot. Αυτός είναι

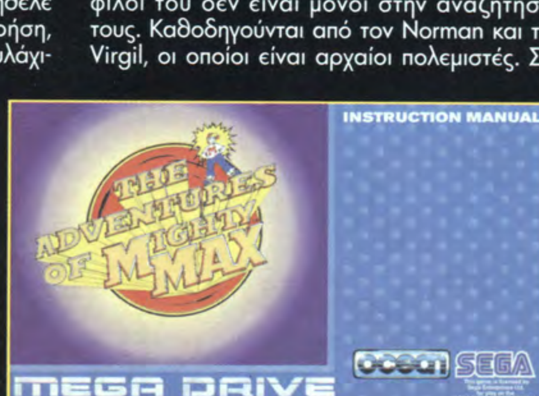


υπεύθυνος για τη στόχευση των όπλων και για το χειρισμό του γάντζου, ο οποίος χρησιμοποιείται για την ανέλκυση εξοπλισμού και ανθρώπων στο ελικόπτερο. Κατά τη διάρκεια κάθε αποστολής θα μπορείτε -με τη βοήθεια της Watchcom Information Console- να ενημερώνεστε για τους στόχους σας, καθώς και για τις εξελίξεις γύρω σας. Γενικά, όλο το παιχνίδι είναι φτιαγμένο έτσι ώστε να απορροφά το ενδιαφέρον του παίκτη. Πολλές φορές θα βρείτε τον εαυτό σας να προσπαθεί να κλείσει το SNES, αλλά να μην μπορεί. Τα γραφικά και ο ήχος κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο ελκυστικό. Ολα τα τοπία όπου διαδραματίζονται οι αποστολές είναι τεράστια και ιδιαίτερα προσεγμένα. Ο ήχος του παιχνιδιού συνεχώς δίνει ρεσιτάλ, με αποκορύφωμα τον ήχο των όπλων και τις εκρήξεις. Τι να γράψουμε για ένα τέτοιο παιχνίδι... Καταπληκτικό, χαρισματικό, απαραίτητο! Ακόμα εδώ είστε;

ΓΕΝΙΚΑ 93

THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX
MEGADRIVE

Πριν από πολλά χρόνια τα ταξίδια στην υδρόγειο ήταν απλό θέμα, διασχίζοντας έναν διάδρομο στο χώρο και το χρόνο. Ομως, ο σατανικός Skullmaster ήθελε αυτό το σύστημα μόνο για δική του χρήση, έτσι αποφάσισε να το καταστρέψει - τουλάχιστον το μεγαλύτερο μέρος του. Για να πραγματοποιήσει τα σκοτεινά σχέδιά του, άφησε ανοιχτές ορισμένες τέτοιες διαδρομές. Στη συνέχεια, αφού κατασκεύασε το ισχυρότερο όπλο στον κόσμο, χρησιμοποίησε το σύστημα για να κρύψει τα διάφορα μέρη του όπλου σε ξεχωριστές περιοχές. Εσείς καλείστε να καθοδηγήσετε τον Mighty Max και τους φίλους του Felix και Bea στα μέρη, όπου βρίσκονται διασκορπισμένα τα τμήματα του όπλου, πρότου ο Skullmaster προλάβει να το χρησιμοποιήσει και να καταστρέψει τον κόσμο. Μέχρι εδώ, ουδέν σχόλιον... Το παιχνίδι μιλά από μόνο του: Εχουμε να κάνουμε με άλλο ένα platform. Ο Mighty Max μπορεί να σκύψει, να πηδήσει, να πετάξει διάφορα αντικείμενα, καθώς και να πυροβολήσει μπάλες του ping pong με το όπλο του. Το ίδιο ισχύει και για τους φίλους του. Ο Max και οι φίλοι του δεν είναι μόνοι στην αναζήτησή τους. Καθοδηγούνται από τον Norman και τη Virgil, οι οποίοι είναι αρχαίοι πολεμιστές. Σε

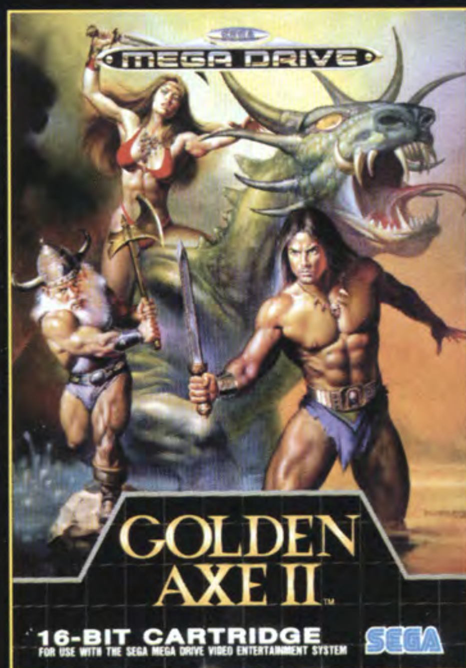


κάθε πίστα πρέπει να βρείτε τα κομμάτια του όπλου και να τα πετάξετε στις πόρτες του συστήματος τηλεμεταφοράς. Οταν δεν απομένουν άλλα κομμάτια και ο Max πρέπει να πηδήσει σε μια τέτοια πόρτα, ώστε να ολοκληρώσει την πίστα. Τα λίγο-πολύ γνωστά power-up βρίσκονται εδώ, άλλα για να βελτιώσουν τις ικανότητές σας και άλλα για να "περιποιηθείτε" τους εχθρούς σας. Οσο για τους εχθρούς, είναι τα επίσης γνωστά τερατάκια, που περιμένουν υπομονετικά να τα εξοντώσετε. Συνολικά, υπάρχουν πέντε μεγάλα επίπεδα για να εξερευνήσετε, καθένα από τα οποία έχει τους δικούς του εχθρούς και δωράκια. Με γραφικά, ήχο και gameplay, τα οποία θα ικανοποιήσουν κάθε γούστο, το The Adventures Of Mighty Max είναι μια καλή επιλογή. Αν, όμως, έχετε βαρεθεί τα συνηθισμένα κλισέ, αποφύγετέ το.

ΓΕΝΙΚΑ 80

GOLDEN AXE II
MEGADRIVE

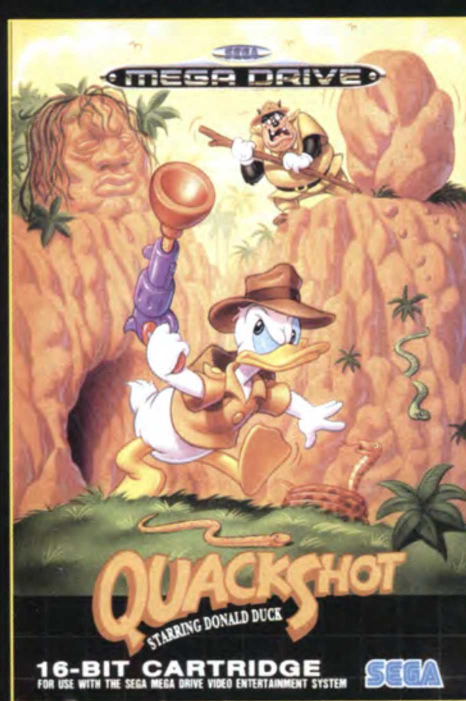
Τελικά, από ό,τι φαίνεται, σήμερα με έπιασαν οι νοσταλγίες. Σίγουρα όλοι θυμάστε το πρώτο Golden Axe που εμφανίστηκε στο Mega Drive. Ισως μερικοί να θυμούνται και την arcade έκδοση του παιχνιδιού, όταν πρωτοεμφανίστηκε στις λέσχες. Ωστόσο, εμείς θα ασχοληθούμε με τη συνέχεια του πασίγνωστου τίτλου. Το Golden Axe 2 κυμαίνεται περίπου στα επίπεδα του προκάτοχού του. Οι τρεις γνωστοί μαχητές -ο Βάρβαρος, η Αμαζόνα και ο Νάνος- παραμένουν ίδιοι και απαράλλαχτοι, αν εξαιρέσουμε ορισμένες κινήσεις, οι οποίες τους έχουν προστεθεί. Κάνοντας λόγο για προσθήκες, τα γνωστά μαγικά που χρησιμοποιούσαν οι μαχητές μας όταν τα έβρισκαν σκούρα, έχουν αλλάξει. Για παράδειγμα, στο προηγούμενο G.A. ο Νάνος χρησιμοποιούσε κεραυνούς για να εξοντώσει του εχθρούς του. Τώρα χρησιμοποιεί μια βροχή από μετεωρίτες (πιο γελοίο μαγικό δεν έχω δει). Εμάς, πάντως, μας φάνηκε σαν να πετούσε κάποιος από πάνω κοτρόνες. Ας περάσουμε, όμως, στην υπόθεση.
Ο σατανικός λόρδος Dark Guld έχει στην κατοχή του το χρυσό τσεκούρι. Οι μεγάλες δυνάμεις του τσεκουριού, σε συνδυασμό με τις άσχημες προθέσεις του κατόχου του, μπορούν να βυθίσουν τον κόσμο στο χάος. Από αυτό το σημείο αρχίζει η αποστολή σας που δεν είναι άλλη από το να αντιμετωπίσετε τον Dark Guld. Αυτό δεν θα είναι εύκολο, αφού θα πρέπει να διασχίσετε μια μεγάλη απόσταση, αντιμετωπίζοντας όλα τα τσιράκια του λόρδου. Οπτικά το παιχνίδι είναι ευχάριστο, προσφέροντας ζωντανά backgrounds και ακόμα πιο ζωντανούς εχθρούς. Ορισμένοι από αυτούς είναι τεράστιοι. Η μουσική είναι όμορφη και άκρως ατμοσφαιρική. Ο ήχος των λεπίδων και γενικά των όπλων ακούγεται εξίσου ευχάριστα, κάνοντας τη δουλειά του και με το παραπάνω. Βέβαια, το παιχνίδι έχει και τα αρνητικά του. Ο χαρακτηρισμός "έλλειψη πρωτοτυπίας" σας λέει τίποτα; Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί η Sega έκανε το παιχνίδι τόσο πανομοιότυπο με το προηγούμενο της σειράς. Εδώ η συμβουλή του θείου Νίκου είναι: Ασχοληθείτε με το πρώτο Golden Axe που είναι καλύτερο και, αν σας αρέσει, δείτε και τη συνέχεια.



ΓΕΝΙΚΑ 75

QUACKSHOT
MEGADRIVE

Οχι, δεν σας δουλεύω. Γνωρίζω πως το παιχνίδι είναι πανάρχαιο, αλλά θεώρησα απαραίτητο να του αφιερώσω λίγο χώρο, έστω κάτι λιγότερο από μισή σελίδα, έτσι για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι καινούριοι. Σύμφωνοι. Εχουμε στα χέρια μας ένα τυπικό platform -ούτε το πρώτο είναι ούτε το τελευταίο. Αφήστε που ο Ντόναλντ έχει πρωταγωνιστήσει σε αμέτρητα παιχνίδια μέχρι σήμερα. Σίγουρα αναρωτιέστε γιατί διάλεξα αυτό τον πρόλογο για το παιχνίδι. Μα, φυσικά, γιατί το Quackshot είναι ένα από τα πρωτοπόρα που εμφανίστηκαν στο Megadrive. Σήμερα το παιχνίδι μπορεί να μην πιάνει μία, όμως το 1991, οπότε κυκλοφόρησε, όλοι έκαναν υποκλίσεις στο όνομά του. Είναι όπως όταν πρωτοεμφανίστηκε ο 286. Ναι, υπήρξα και εγώ πωρωμένος με το παιχνίδι - ακόμα και τη λύση του θυμάμαι! Ομως, αρκετά με αυτή την ιστορία, γιατί θα με πάρουν τα ζουμιά (ήδη με έπιασαν λυγμοί)... Η πλοκή βασίζεται στο συνηθισμένο πλέον κυνήγι του χαμένου θησαυρού. Ο Ντόναλντ ανακαλύπτει ένα χαμένο μήνυμα του βασιλιά Garuzia, κυβερνήτη του Παπιοβασιλείου, το οποίο τοποθετεί το χαμένο παπιοθησαυρό κάπου πάνω στη Γη. Δουλειά σας είναι να καθοδηγήσετε τον Ντόναλντ στην αναζήτησή του από ήπειρο σε ήπειρο. Αυτό δεν θα είναι καθόλου εύκολο, καθώς θα πρέπει να λύσετε κάμποσους γρίφους και να αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς. Ακούραστος σύντροφος στο πλευρό σας θα είναι το βεντουζοβόλο σας. Οι πίστες τοποθετούνται στο Duckburg, το Μεξικό, την αρχαία πόλη των Αζτέκων, την Τρανσυλβανία (μου έσπασαν τα νεύρα, μέχρι να βρω τη λύση), στο πλοίο-φάντασμα των Vikings, το Βόρειο Πόλο, το παλάτι του μαχαραγιά (φοβερή πίστα), την Αίγυπτο, το κρησφύγετο της σατανικής παπιοσυμμορίας και, τέλος, στο νησί του παπιοθησαυρού. Ομορφα γραφικά, ήχος και gameplay πλαισιώνουν ένα ωραίο παιχνίδι.



ΓΕΝΙΚΑ 89

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS
MEGADRIVE

Τα πράγματα δεν είναι τόσο πολύπλοκα όσο φαίνονται. Οι γνωστές χελώνες-νίντζα ζήλεψαν τη δόξα του Street Fighter και του Mortal Kombat. Ετσι, πρόσθεσαν στην παρέα τους όλους τους γνωστούς ήρωες της ταινίας, πήραν και μερικούς μεταλλαγμένους από τη διάσταση Χ για να υπάρχει ποικιλία, τους έκαναν υπερμαχητές και έτσι έφθασε το παιχνίδι στα χέρια μας. Αυτό που δεν καταλαβαίνουμε είναι η εξαρχής απόφαση της Konami να κυκλοφορήσει ένα τόσο χοντροκομμένο και πρόχειρο παιχνίδι. Οι χαρακτήρες και, γενικά, τα γραφικά είναι προχειροσχεδιασμένα και απογοητευτικά. Το ίδιο ισχύει και για τον ήχο, ο οποίος -παρ' ότι θα μπορούσε να είναι σαφώς καλύτερος- κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα. Δυστυχώς, τα προαναφερθέντα τραβούν στον πάτο και το gameplay. Οπως ήδη αναφέραμε, η συνταγή Streaet Fighter μπορεί να οδηγήσει σε καλά αποτελέσματα μόνο όταν εκτελείται από τα σωστά χέρια. Με λίγες λέξεις, σε αυτή την προσπάθεια η Konami ήταν έξω από τα νερά της. Είναι σαν να γράφαμε πως η Capcom προσπάθησε να βγάλει το Fifa '98. Επειδή, όμως, κάθε θάψιμο έχει και τα όριά του, οφείλουμε να πούμε πως το παιχνίδι δεν είναι και για τα μπάζα. Στο Two Players mode θα βρείτε διασκεδαστικό το να βομβαρδίζετε με τον Casey Jones τον ανύποπτο φίλο σας. Και οι άλλοι μαχητές έχουν εξίσου ωραίες κινήσεις, οι οποίες θα καταφέρουν να σας ξεγελάσουν προσωρινά. Κάνετέ το τράκα από κανένα φίλο σας, αλλά, προς Θεού, μη βάλετε το χέρι στην τσέπη.



ΓΕΝΙΚΑ 57

BATMAN FOREVER
MEGADRIVE

Αλλη μία μεταφορά στο SNES από τη μεγάλη οθόνη, ακολουθώντας το γνωστό κανόνα: Ποτέ το παιχνίδι δεν θα έχει την ίδια επιτυχία με αυτή της ταινίας. Γιατί υποστηρίζουμε κάτι τέτοιο; Πολύ απλά, το παιχνίδι εκ πρώτης όψης φαίνεται ιδιαίτερα καλό. Οι digitized χαρακτήρες σε συνδυασμό με τα καλοδουλεμένα backgrounds είναι αρκετά ώστε να δώσουν καλή εντύπωση - τι κρίμα που αυτή είναι προσωρινή. Αν όμως ασχοληθείτε με το παιχνίδι, θα διαπιστώσετε πως οι χαρακτήρες είναι λειψοί, όχι αρκετοί για την ατμόσφαιρα που υποτίθεται ότι πουλά το Batman Forever. Αντίθετα, οι δύο ήρωες μοιάζουν περισσότερο με χορεύτριες, αφού η εικόνα που δίνουν όταν μάχονται είναι μάλλον χορευτική. Τα πράγματα έρχονται να επιβαρύνουν η δυσκολία του παιχνιδιού και η απουσία ορισμένων continues που πράγματι θα έκαννα τον Batman παντοτινό. Για να το μηδενίσετε, θα πρέπει ή να είστε μαζοχιστής ή κάποιος να σας πληρώνει ένα εκατομμύριο για κάθε πίστα που περνάτε. Το προαναφερθέν αίσχος διορθώνεται λίγο από το καλό σύστημα χειρισμού, το οποίο χρησιμοποιεί και τα έξι πλήκτρα του χειριστηρίου, προσφέροντας ποικιλία στις κινήσεις. Ωστόσο, πρόκειται για κάτι που μας αφήνει αδιάφορους. Οσο για τον ήχο, μην την ψάχνετε. Η καλούτσικη μουσική το μόνο που καταφέρνει είναι να γίνει εκνευριστική έπειτα από λίγη ώρα. Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ μάς χαροποίησαν ιδιαίτερα. Πράγματι ρίξαμε ΤΟ γέλιο με τα ανόητα επιφωνήματα και με τα υπόλοιπα -ψόφια- ηχητικά εφέ. Τι άλλο να γράψω... Μην κάνετε το μοιραίο λάθος και το αγοράσετε. Αν πια είστε φανατικός του Batman, προτιμήστε το The Adventures of Batman and Robin.



ΓΕΝΙΚΑ 50

DRACULA
SNES

Κορίτσια, ο Δράκουλας! Δεν έχω αντίρρηση, πολύ καλή η ταινία - αφού, να φανταστείτε, σε ένα σημείο παραλίγο να με τρομάξει. Τι κρίμα που το παιχνίδι μού προκαλεί το γέλωτα! Ομως, επειδή τα λόγια είναι φτώχεια, ας περάσουμε στην πλοκή ...
Ο κόμης Δράκουλας κρατά την αγαπημένη σας Mina Murray φυλακισμένη στο κάστρο του. Εσείς, παίρνοντας το ρόλο του Jonathan Harker, καλείστε να σώσετε το θεσπέσιο λουλούδι που ακούει στο όνομα Mina (τύφλα να 'χει ο Σολωμός!) από τα χέρια του σατανικού Δράκουλα, προτού τη βρικολακιάσει και την κάνει συνεταιράκι στην τράπεζα αίματος που σκοπεύει να ανοίξει στο 239ο χιλιόμετρο Αθηνών-Τρανσυλβανίας (πλάκα κάνω!). Ενα πρόβλημα του παιχνιδιού έχει να κάνει με τους εχθρούς που θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε. Πιο συγκεκριμένα, οι προγραμματιστές είχαν την ακόλουθη φαεινή ιδέα: να κατασκευάσουν πολλούς διαφορετικούς εχθρούς και να τους βάλουν τυχαία σε κάθε πίστα. Αυτό που δεν υπολόγισαν σωστά είναι ότι με έξι είδη εχθρών δεν φτιάχνεις platform αλλά πίστα από platform. Ισως να μην πλήρωναν καλά τους σχεδιαστές. Πάντως, αυτό που μετρά είναι ότι σε κάθε πίστα συναντάτε νυχτερίδες, αράχνες, σκύλους, αρουραίους, μπράβους του Δράκουλα, άντε και κανένα σκελετό. Εντάξει, στο τέλος μερικών επιπέδων αντιμετωπίζετε το δράκο του Δράκουλα, όμως αργά ή γρήγορα το παιχνίδι γίνεται βαρετό. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, χωρίς να προσεγγίζουν το τέλειο. Ο ήχος δυστυχώς δεν ακολουθεί το ίδιο παράδειγμα και ορισμένες φορές φέρνει το παιχνίδι σε δύσκολη θέση. Δεν πιστεύω να θέλετε και λεπτομέρειες για το gameplay! Αν επιμένετε, πάρτε όλα τα παραπάνω, χτυπήστε τα σε ένα shaker και θα έχετε τη σωστότερη απάντηση.
Το καλύτερο, όμως, το αφήσαμε για το τέλος: Στο παιχνίδι έχει βάλει το χέρι της και η Sony Imagesoft. Μήπως η Sony έκανε επίτηδες λειψό το παιχνίδι για να βγάλει τη Nintendo εκτός συναγωνισμού; Ποια είναι τα διαπλεκόμενα συμφέροντα των δύο εταιριών και γιατί ο αρχισυντάκτης λύσσαξε να τελειώνω με αυτό το review;

ΓΕΝΙΚΑ 65

ETERNAL CHAMPIONS
MEGADRIVE

Αλλος ένας κλώνος του Street Fighter. Η συνταγή Street Fighter εξακολουθεί να εμπνέει πολλούς προγραμματιστές στη δημιουργία άλλοτε καλών και άλλοτε κακών παιχνιδιών. Δεν μπορούμε να κατατάξουμε με βεβαιότητα το Eternal Champions σε κάποια από αυτές τις δύο κατηγορίες. Το μόνο σίγουρο είναι ότι ανήκει κάπου στο ενδιάμεσο, αλλά αυτό θα το αφήσουμε να το κρίνετε εσείς. Λοιπόν, υπάρχουν συνολικά εννέα μαχητές, από τους οποίους μπορείτε να διαλέξετε αυτόν που σας ταιριάζει. Κάθε μαχητής έχει τη δική του πίστα και τις δικές του κινήσεις. Αξία αναφοράς είναι η φαντασία των προγραμματιστών στο σχεδιασμό κάθε χαρακτήρα. Θα συναντήσετε βρικόλακες, υπερήρωες, μέχρι και ακροβάτες. Μια άλλη καινοτομία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι μπορείτε να παίξετε σε όποια πίστα θέλετε, με τη διαφορά ότι αυτή θα είναι γεμάτη παγίδες όπως νάρκες και lasers. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, με μεγάλα sprites και ζωηρά χρώματα. Σε ορισμένες πίστες θα σας καταπλήξει ο σχεδιασμός του background. Τώρα, δυστυχώς, πρέπει να αναφερθώ και στον ήχο. Ο χαρακτηρισμός "πρόχειρος" πιστεύω ότι είναι αρκετός για τον ήχο του παιχνιδιού. Η μουσική είναι μέτρια, αλλά σίγουρα θα μπορούσε να είναι καλύτερη. Οσο για τα ηχητικά εφέ συνιστούν ένα ατέλειωτο μπέρδεμα. Στα αρνητικά του παιχνιδιού θα μπορούσε να συμπεριληφθεί το animation. Δεν φέρνουμε αντίρρηση, καλούτσικο. Δεν μπορούσαν, όμως, να το κάνουν πιο ομαλό; Γενικά, το Eternal Champions αποτελεί φιλότιμη προσπάθεια, η οποία όμως δεν έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Αν είχαν προσεχθεί ορισμένες λεπτομέρειες, σίγουρα το παιχνίδι θα είχε άλλο αέρα. Ακόμα και έτσι βέβαια δεν φτουρά μπροστά στο Street Fighter. Ωστόσο, συνιστά καλή επιλογή, αν έχετε βαρεθεί τα άλλα fighting games. Εγώ, για να έχω τη συνείδησή μου ήσυχη, θα του βάλω ένα εβδομήντα.



ΓΕΝΙΚΑ 70

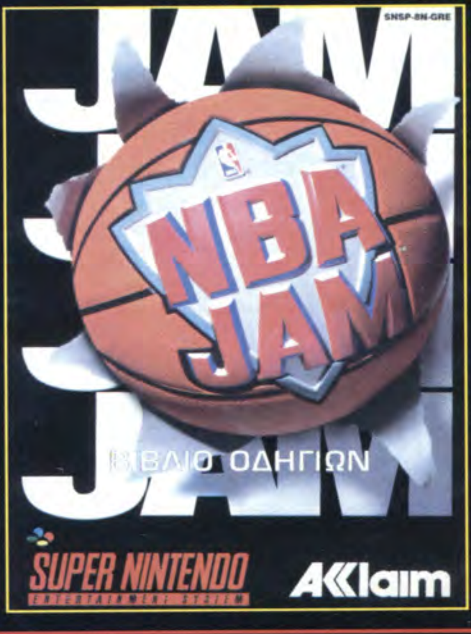
WING COMMANDER II: VENGEANCE OF THE KILRATHI
SNES

Αλλο ένα παιχνίδι της γνωστής πλέον σειράς Wing Commander. Αυτή τη φορά κατηγορείστε για προδοσία. Πιο συγκεκριμένα, κατά τη διάρκεια μιας μάχης σας με αόρατα σκάφη των Kilrathi καταστρέφεται το μητρικό σκάφος σας και, αφού μόνο εσείς ζήσατε για να δείτε τον εχθρό, σας χαρακτηρίζουν δειλό και προδότη. Σαν να μην έφτανε αυτό, επιπλέον σας υποβιβάζουν σε απλό στρατιώτη. Το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να αποδείξετε γρήγορα την αθωότητά σας - πώς, όμως; Μα, υπάρχει καλύτερος τρόπος, βρε κουτά, από μια καλή διαστημική μονομαχία; Γενικά, όσον αφορά στην πλοκή, το Vengeance of the Kilrathi επαληθεύει το όνομά του. Είναι ένα άλλο Wing Commander: Πολλές μάχες, σαμποτάζ καθώς και διάλογος μεταξύ των πιλότων (σκέτη απόλαυση να "δουλεύεις" τους Kilrathi). Τα γραφικά είναι αρκετά βελτιωμένα σε σχέση με αυτά στα προηγούμενα μέρη του παιχνιδιού. Ο ήχος μάς τα χάλασε λίγο. Τα ηχητικά εφέ είναι τα στοιχειώδη, αλλά "τρώγονται". Η μουσική όμως είναι "αχώνευτη", αφού το τελευταίο που θυμίζει είναι μάχη. Η δράση εκτυλίσσεται μέσα από το cockpit, το οποίο είναι όμορφα σχεδιασμένο και σίγουρα προσφέρει ρεαλισμό. Επιπλέον, μερικές φορές υπάρχει θαυμάσια προοπτική πίσω από το διαστημόπλοιο. Ενα αρνητικό στοιχείο έχει να κάνει με τη νοημοσύνη των αντιπάλων σας. Οι Kilrathi είναι πράγματι στόκοι. Τη μια στιγμή κάνουν βόλτες ανέμελοι στο διάστημα και την άλλη αρχίζουν να κάνουν τρελές μανούβρες, σαν να τους τρώει το κάθισμά τους. Οσο για τη δυσκολία του παιχνιδιού, είναι ανύπαρκτη. Οι κάτω του μετρίου παίκτες ίσως το δουν ως πρόκληση, όμως οι έμπειροι θα γελάσουν. Τυπικό Wing Commander, σε πρόσφατη (ίσως και όχι) έκδοση.

ΓΕΝΙΚΑ 73

NBA JAM: TOURNAMENT EDITION
SNES

NBA JAM: Καλύτερα να το παίζεις παρά να το προφέρεις. Η Midway κατάφερε να συγκεντρώσει όλο το υπερθέαμα, όμως θα μπορούσαν να απουσιάζουν οι αστέρες του καλύτερου πρωταθλήματος στον κόσμο; Με καμία δύναμη. Η πιστή μεταφορά των παικτών σε συνδυασμό με τα προσεγμένα γραφικά, τον ήχο και το σχετικά απλό playability έκαναν το παιχνίδι πόλο έλξης για το SNES, καθώς και για κάθε κονσόλα στην οποία κυκλοφόρησε. Ολες οι αναμετρήσεις είναι two on two, δηλαδή αγωνίζονται δύο παίκτες από κάθε ομάδα. Βέβαια, το βασικό πλεονέκτημα του NBA JAM T.E. είναι ότι έχετε πρόσβαση σε περισσότερους από δύο παίκτες σε κάθε ομάδα, γεγονός που σημαίνει ότι σας δίνεται η ευκαιρία να κάνετε αλλαγές.



Εκτός από όλα τα γνωστά καρφώματα και τις φιγούρες, στο παιχνίδι έχουν συμπεριληφθεί power-up, τα οποία σας δίνουν τη δυνατότητα να καρφώσετε από τη μια άκρη του γηπέδου στην άλλη, καθώς και να σκοράρετε εννιάποντο. Εντελώς τρελά πράγματα! Στο ημίχρονο κάθε αγώνα μπορείτε να δείτε τα στατιστικά κάθε παίκτη, καθώς και το πόσο κουρασμένος είναι για να τον απαλλάξετε. Εκτός από τους πραγματικούς παίκτες, στο παιχνίδι βρίσκονται και άλλοι κρυμμένοι, οι οποίοι είναι κυρίως μασκότ των ομάδων. Φυσικά, για να τους εμφανίσετε χρειάζεται cheat. Γενικά, το NBA JAM T.E. αποτελεί τον ορισμό του arcade basketball. Αν είστε λάτρεις του ρεαλισμού, τότε μην το δείτε ούτε από απόσταση. Αν όμως αυτό που σας ενδιαφέρει είναι η διασκέδαση, αποκτήστε το.

ΓΕΝΙΚΑ 90

Του Γιώργου Κουρκουτά

INTERNET CAFE

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΘΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΟΥΜΕ ΤΑ SITES ΤΩΝ NAMCO, ELECTRONIC ARTS ΚΑΙ CAPCOM. ΕΥΤΥΧΩΣ, Η NAMCO ΕΧΕΙ ΠΛΗΡΕΣ ΑΓΓΛΙΚΟ SITE - ΟΧΙ ΟΤΙ ΘΑ ΕΙΧΑΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΚΗ, ΑΦΟΥ ΕΙΝΑΙ Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΛΩΣΣΑ ΜΑΣ... ΕΝΤΑΞΕΙ, ΑΣΤΕΙΕΥΟΜΑΙ!



NAMCO
http://www.namco.com

Μολονότι το συγκεκριμένο site χρησιμοποιεί την τεχνολογία Shockwave Flash, δεν θα λέγαμε ότι είναι εντυπωσιακό, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά την πρώτη οθόνη. Τα βασικά buttons πλοήγησης παραπέμπουν σε όλες τις κυκλοφορίες της εταιρίας για Playstation και coin-op, στα τελευταία νέα και, φυσικά, σε πληροφορίες σχετικά με τη Namco.

Playstation
Η πρώτη σελίδα περιλαμβάνει banners για τα ακόλουθα παιχνίδια.

Treasures of the Deep
Σε ό,τι αφορά τα Web γραφικά, είναι ιδιαιτέρως καλά, αφού ακολουθούν αυτά του παιχνιδιού. Θα βρείτε μικρά videos σε AVI από το παιχνίδι, καθώς επίσης πληροφορίες για τους χαρακτήρες, τα οχήματα, τις αποστολές και τον απαραίτητο εξοπλισμό του.



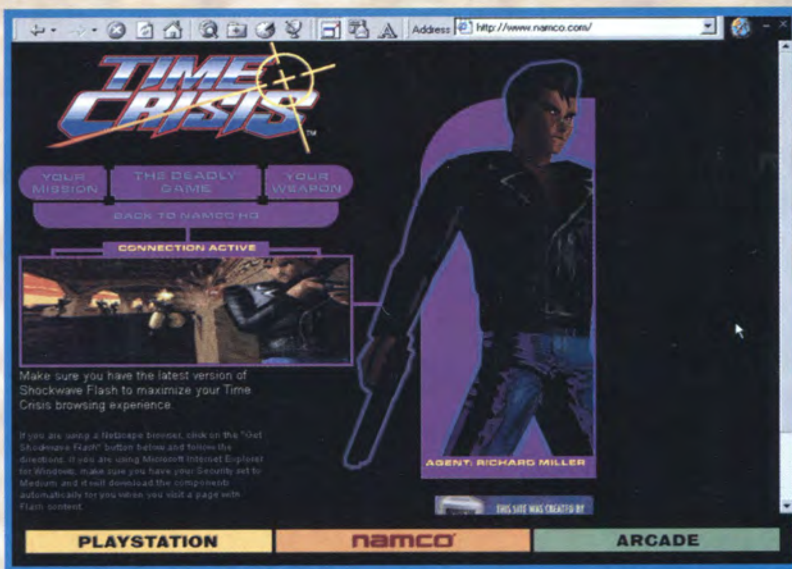


Ace Combat 2

Ακολουθεί τη δομή του Treasures of the Deep. Αυτό σημαίνει ότι θα βρείτε πληροφορίες για τα αεροπλάνα, τις αποστολές αλλά και τις απαιτούμενες στρατηγικές του παιχνιδιού. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το strategy guide είναι on-line και πλήρες.

Time Crisis

Η δομή και αυτού του site συμφωνεί με αυτήν των προηγούμενων. Για το πολύ καλό light-gun shooting game θα βρείτε πληροφορίες αναφορικά με τις αποστολές του, εικόνες και μία πλήρη περιγραφή του όπλου της Namco.

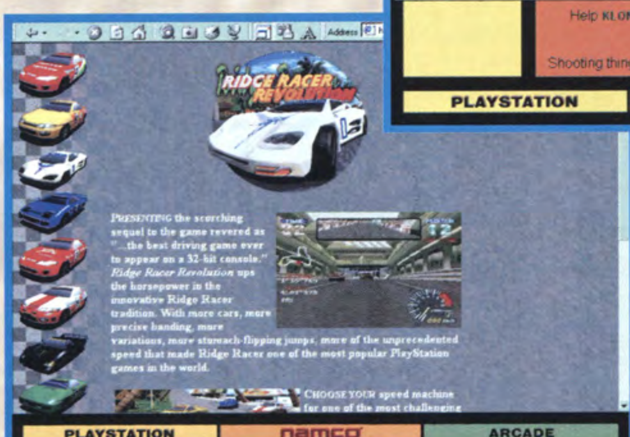


Επιπροσθέτως, υπάρχουν παραπομπές για τα Ridge Racer, Rage Racer και Tekken 2. Σε ό,τι αφορά το τελευταίο, υπάρχει μία φόρμα επικοινωνίας μέσω της οποίας επισημαίνετε τις ελλείψεις, έτσι ώστε να σταλούν περισσότερα παιχνίδια στα καταστήματα! Αυτό, βέβαια, ισχύει μόνο για την Αμερική. Τέλος, αξίζει να κατεβάσετε το εξαιρετικό Soulblade ημερολόγιο του 1998.



Coin-Op

Στο τμήμα που είναι αφιερωμένο στα coin-op θα βρείτε πληροφορίες για τα εξής παιχνίδια: Tekken 3, Alpine Racer 2, Aqua Jet, Speed Up, Tokyo Wars, Alpine Surfer, Time Crisis και Soul Edge ver. 2. Επιπλέον, υπάρχει ένα ξεχωριστό site αφιερωμένο στο Tekken. Σε αυτό θα βρείτε αναλυτική παρουσίαση όλων των χαρακτήρων, σε στιλ coin-op. Υπάρχει επίσης μία μικρή οθόνη, στην οποία προβάλλονται τα στοιχεία κάθε μαχητή. Στο Forum του site μπορείτε να διαβάσετε τα μηνύματα που άφησαν οι ανά τον κόσμο παίκτες του Tekken 3 σχετικά με το coin-op. Δεν είναι πλέον ενεργό, αλλά μπορείτε να δείτε τα παλαιότερα μηνύματα.
Τέλος, υπάρχει διαθέσιμο προς download ένα ειδικό utility, το οποίο τοποθετεί εικόνες των χαρακτήρων για background εικόνα των Windows 95. Ακρως ενδιαφέρον!



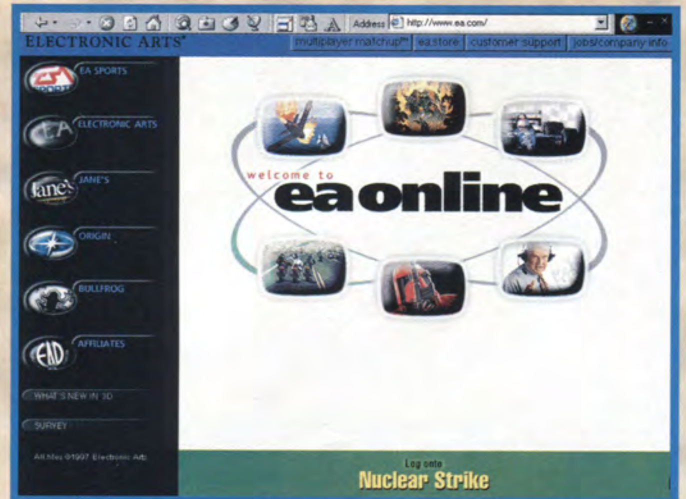


PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●○○○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●○○○
ΠΡΟΣΒΑΣΗ ●●●●●●●○○○
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 70%

Αξίζει να το επισκεφθείτε για το ημερολόγιο Soulblade και το site του Tekken.



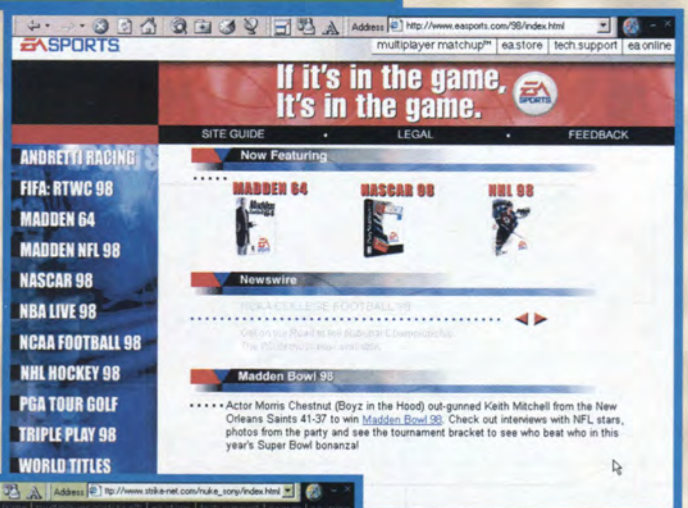
ELECTRONIC ARTS

http://www.ea.com

Ακόμη ένας καλός λόγος για να τοποθετήσετε το Shockwave Flash plug-in στον browser σας είναι η επίσκεψη στο συγκεκριμένο site. Υπό το γενικό όνομα www.ea.com θα βρείτε links για όλες τις εταιρίες της Electronic Arts.

EA SPORTS

Περιλαμβάνονται πληροφορίες για όλη τη σειρά αθλητικών παιχνιδιών της EA. Καλύπτονται τα FIFA 98, Triple Play 98, PGA Tour Golf, Nascar 98, Andretti Racing κ.ά. (http://www.easports.com)

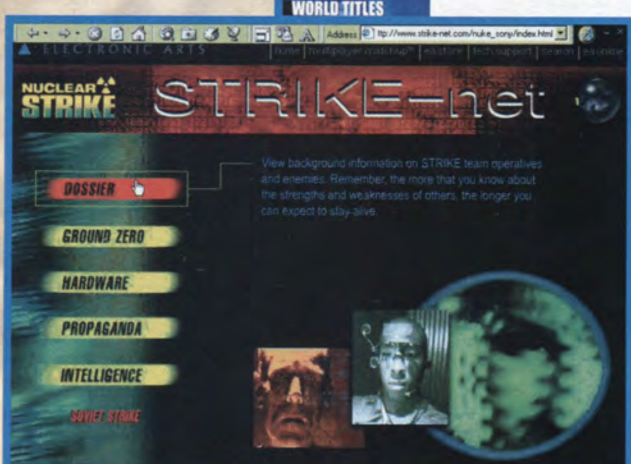


EA STUDIOS

Εδώ θα βρείτε πλήρη sites αφιερωμένα στα εξής παιχνίδια: Auto Destruct, Warhammer, Moto Racer, Need for Speed 2, Skull Monkeys, Nuclear Strike και The Lost World. (http://www.ea.com/eastudios)

JANES

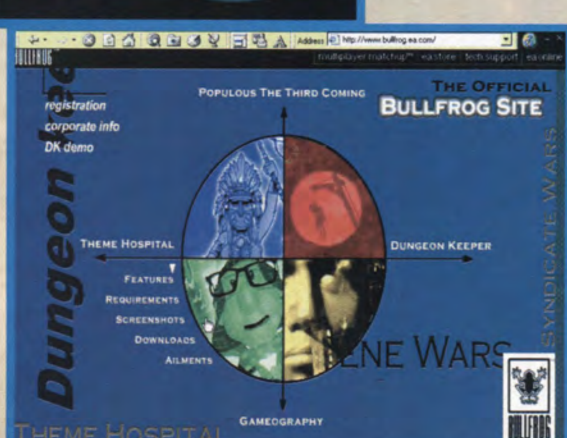
Τα παιχνίδια που ανήκουν σε αυτό το τμήμα του server της EA αφορούν κυρίως στους χρήστες PCs, μια και είναι σε PC format. Η Janes ειδικεύεται στους εξομοιωτές πτήσης, γεγονός που δικαιολογεί την εμφάνιση των ακόλουθων παιχνιδιών: Longbow 2, ATF Gold, F-15 και USBF 97. (http://www.janes.ea.com)



ORIGIN

Αλλο ένα PC oriented site με πολύ γνωστούς τίτλους όπως, για παράδειγμα, Ultima, Privateer 1 & 2 και Wing Commander. Τα sites των Privateer και Wing Commander αξίζουν της επίσκεψής σας. (http://www.origin.ea.com)

Τέλος, θα βρείτε παραπομπές που οδηγούν σε συνεργαζόμενες με την EA εταιρίες όπως είναι η Bullfrog, η υπεύθυνη για τα πολύ καλά Populus, Theme Hospital, Dungeon Keeper κ.λπ.



PIXEL Next Generation

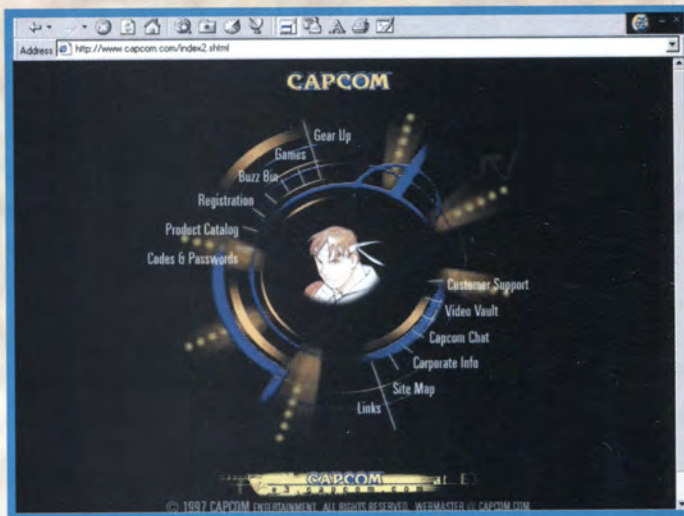
ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	●●●●●●●●○○
ΠΡΟΣΒΑΣΗ	●●●●●●●●○○
ΤΑΧΥΤΗΤΑ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 85%

Ενα πολύ περιεκτικό site.

CAPCOM
http://www.capcom.com

Το site της Capcom δεν είναι εντυπωσιακό, καταλέγεται όμως αναμφισβήτητα μεταξύ των πληρέστερων. Ο,τι ζητήσετε από ένα Internet site εταιρίας παραγωγής video games θα το βρείτε εδώ.



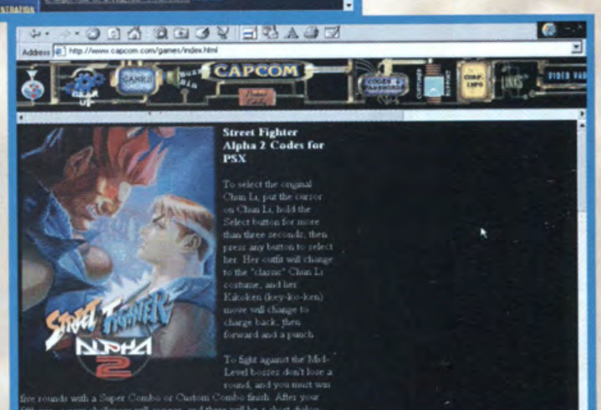
GearUp
Πρόκειται για μία παρουσίαση των καλύτερων και γνωστότερων τίτλων της εταιρίας. Εκεί συνήθως επικεντρώνεται το ενδιαφέρον των Net surfers.

Games
Εδώ θα βρείτε μεγάλο αριθμό πληροφοριών για όλα τα παιχνίδια της Capcom. Μην περιμένετε, όμως, να συναντήσετε παιχνίδια της περιόδου '89-90!



Product Catalog
Ο επίσημος κατάλογος της εταιρίας σε ηλεκτρονική μορφή - στην αγγλική, βέβαια.

Codes & Passwords
Δεν απαιτείται ιδιαίτερος σχολιασμός για το συγκεκριμένο τμήμα. Αν χρειαστείτε βοήθεια για το αγαπημένο σας παιχνίδι, θα τη βρείτε εδώ.



Chat
Αλλη μία ενδιαφέρουσα δυνατότητα, καθώς μέσω ειδικών Web fora μπορείτε να συνομιλήσετε με δεκάδες άλλους συμπαίκτες σας ανά τον κόσμο.

Customer Support
Μπορείτε να απευθυνθείτε κατευθείαν στην Capcom για οποιοδήποτε πρόβλημα ή απορία έχετε σχετικά με τους τίτλους της. Ακόμη, μπορείτε να αγοράσετε βιβλία με τα "επίσημα" hints'n' tips.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●●○
ΠΡΟΣΒΑΣΗ ●●●●●●●●○○
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Ενα επίσης περιεκτικό site.

Video Clips
Και σε αυτήν την περίπτωση δεν χρειάζονται πολλά λόγια. Υπάρχουν διαθέσιμα προς download δεκάδες video clips για τα Resident Evil, Street Fighter, Gladiator, Puzzle Fighter κ.ά.

Buz Bin
Τα τελευταία νέα για όλα τα υπό κατασκευή παιχνίδια της εταιρίας και όχι μόνο.

Links
Αφησα για το τέλος μία πολύ καλή συλλογή με links για διάφορα sites του Internet σχετικά με computer games. Περιλαμβάνονται sites των κατασκευαστών game consoles και sites περιοδικών του χώρου.

PIXEL Next Generation

Η ΚΑΤΑΡΑ ΕΝΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Μολονότι δεν πιστεύω στις κατάρες και τις προκαταλήψεις, ειδικά στο χώρο της Πληροφορικής και των νέων τεχνολογιών, ορισμένα γεγονότα με έχουν βάλει σε σκέψεις και μάλιστα πονηρές...

EL TORO

Πριν από περίπου δεκαπέντε χρόνια, τρεις επιχειρηματίες αποφάσισαν να δημιουργήσουν έναν υπερυπολογιστή - για εκείνη την εποχή βέβαια. Η αρχική εταιρία ονομαζόταν Amiga Inc. Ο υπολογιστής που δημιούργησαν έκανε πάταγο. Εφθασαν, όμως, σε δυσχερή οικονομική κατάσταση και αναγκάστηκαν να πουλήσουν τα δικαιώματα της Amiga στην Commodore. Στο παιχνίδι της αγοράς μπήκε και η Atari, αλλά χωρίς αποτέλεσμα.



Από εδώ και πέρα αρχίζει μια σειρά παράξενων γεγονότων.

- Η Atari, μετά την πάροδο περίπου πέντε χρόνων από τότε που ασχολήθηκε με την Amiga, εξαφανίσθηκε από την αγορά των home computers.
- Το 1994 η Commodore χρεοκοπεί αφήνοντας την Amiga "ορφανή".
- Το 1996 η γερμανική Escom αγοράζει τα δικαιώματα της Amiga. Επειτα από έναν χρόνο χρεοκοπεί και αυτή.
- Το 1997 αγοράζει την Amiga μία μεγάλη αμερικανική εταιρία, η Gateway 2000. Δημιουργεί μία θυγατρική εταιρία την οποία ονομάζει Amiga Inc. Πριν από μερικές εβδομάδες, η Gateway ανακοίνωσε μείωση κερδών για το 1997.

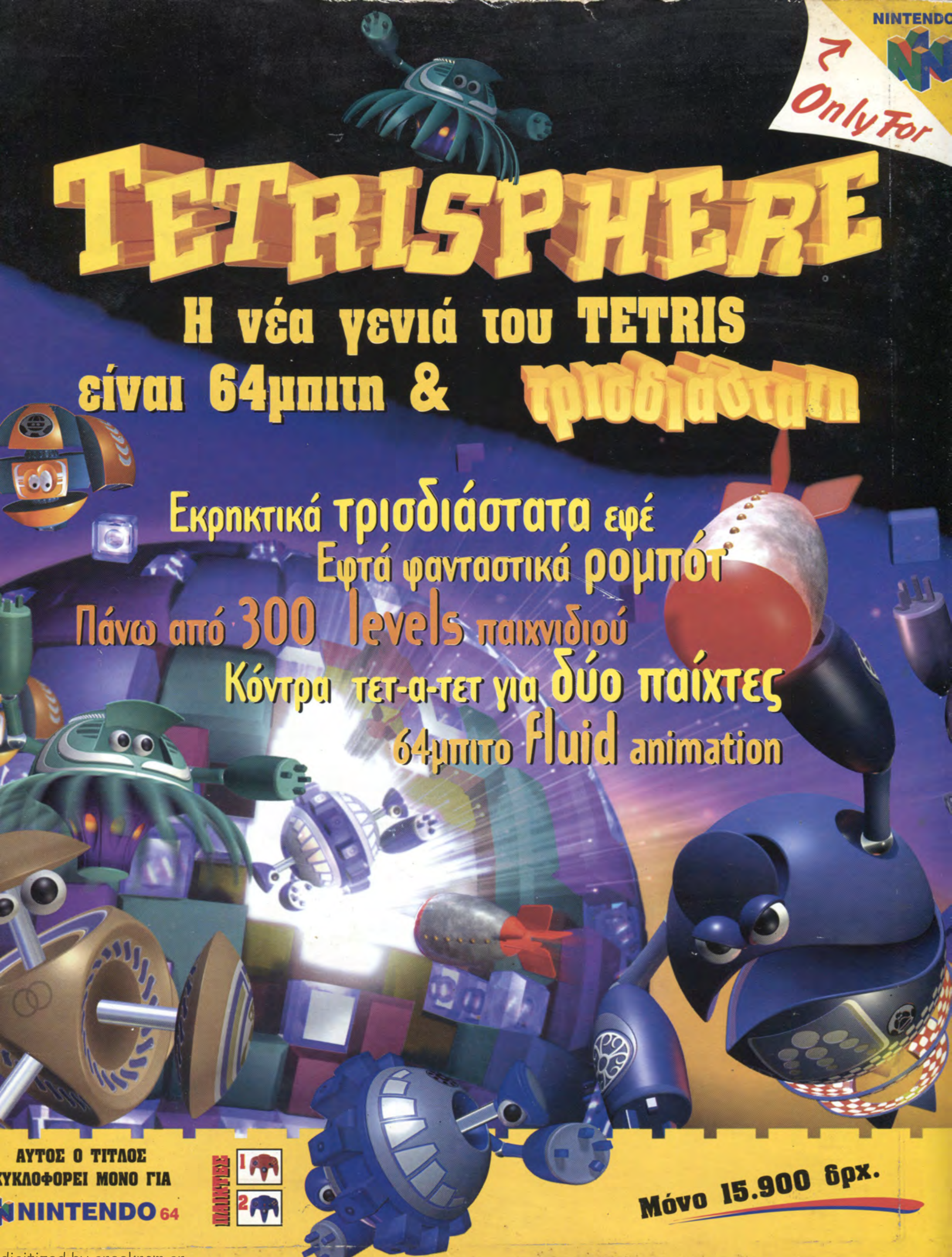
Προτού αρχίσετε να βγάζετε αβίαστα συμπεράσματα, θα πρέπει να σας πληροφορήσω ότι υπάρχουν τουλάχιστον 4.000.000 χρήστες Amiga παγκοσμίως και δεκάδες εταιρίες υποστήριξης software και hardware.



ΑΡΑ;

Κυκλοφορούν φήμες ότι η IBM θα αγοράσει την Gateway 2000. Η Amiga ανήκει στην Gateway 2000, οπότε έχουμε εντοπίσει το επόμενο θύμα... Ή, μήπως, θα ήταν καλύτερο η Gateway 2000 να αγοραστεί από τη Microsoft;


Videopolis
CONSOLE CLUB
PLAYSTATION + 2 PAD + 6 DEMOS
MEMORY CARD + ΔΩΡΟ = 64.500
(ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ με Φ.Π.Α).
ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ
ΣΑΣ ΟΠΛΟ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
SNES + GAME: 18.500
MEGA DRIVE + GAME: 16.900
PSX GAMES: ΑΠΟ 6.900
SATURN GAMES: ΑΠΟ 6.900
N64 GAMES: ΑΠΟ 9.900
SNES GAMES: ΑΠΟ 4.500
VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 3.900
CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.950
CDi GAMES: ΑΠΟ 2.900
3DO GAMES: ΑΠΟ 4.500
MEGA DRIVE GAMES: ΑΠΟ 4.500
GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.100
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ Γ
NINTENDO 64, PLAYSTATIO
SATURN, CD-RO
FINAL FANTASY
NBA LIVE '98
FIFA '98
CRASH BANDICOOT
TOMB RAIDER 2
PANDEMONIUM 2
NIGHTMARE CREATURES
DIDDY KONG RACING
LAMBORGHINI 64
TOP GEAR RALLY
BLADE RUNNER
STARCRAFT
MEN IN BLACK
RESIDENT EVIL 2
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 195, 176 73, ΤΗΛ.: 9530272
ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: ΑΙΓΑΙΟΥ 96, 171 24, ΤΗΛ.: 9319491
DINERS CLUB INTERNATIONAL
MasterCard
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
VISA
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!


NINTENDO
Only For
TETRISPHERE
Η νέα γενιά του TETRIS
είναι 64μπιτη & τρισδιάστατη
Εκρηκτικά τρισδιάστατα εφέ
Εφτά φανταστικά ρομπότ
Πάνω από 300 levels παιχνιδιού
Κόντρα τετ-α-τετ για δύο παίχτες
64μπιτο fluid animation
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1
2
Μόνο 15.900 δρχ.